SENZACIONALNO **THRILL KILL** ZAŠTO GA SKRIVAJU OD JAVNOSTI?

HACKER

BROJ 42 STUDENI 1998. CIJENA 32 KN

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

IGRE

SHOGO: MAD
SPYRO THE DRAGON
MOTO RACER 2
GRAND PRIX LEGENDS
TEN CHU
KLINGON HONOR GUARD



POPOLOUS: THE BEGINNING



CD
SHOGO: MAD
NHL 99
TIGER WOODS 99

PRVI OTKRIVAMO

DUNGEON KEEPER 2

Odgođen izlazak velikog hita!

autronic computers

posjetite nas na www strani **www.autronic.open.hr**

POSLOVANJE BEZ AVANTURE

Zagreb, Ulica grada Vukovara 37a, tel: 01/61 71 044, fax: 01/ 61 71 574
http://www.autronic.open.hr, e-mail: autronic @open.hr

US ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE 56K INTERN	609 Kn
US ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE 56K X2 EXTERNI	855 Kn
US ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE 56K V.90 INTERNI	808 Kn
*US ROBOTICS modemi uključuju V.90 56K ITU standard i X2 tehnologiju	
DIAMOND SUPRA SUPERMAX PCI VOICE 56K INTERNI	336Kn
-podržava V.90 56K ITU i K56flex standarde uz automatsku selekciju pri spajanju na internet servere	
DIAMOND SUPRA EXPRESS 56K V.90 INTERNI	663 Kn
-V.90 56K ITU i K56flex standardi, full-duplex speakerphone, Shotgun technology (max. speed 112K)	
PCMCIA FLEX FAX- MODEM 56K V.90	595 Kn
DIAMOND MONSTER 3D 4 MB DRAM OEM	631 Kn
DIAMOND MONSTER 3D 4 MB DRAM RET.	726 Kn
DIAMOND MONSTER II 3D 8 MB DRAM	1.077 Kn
DIAMOND MONSTER II 3D 12 MB DRAM	1.460 Kn
SOUND BLASTER AWE-64 CREATIVE LABS	300 Kn
SOUND BLASTER AWE-64 CREATIVE LABS GOLD OEM	704 Kn
SOUND BLASTER AWE-64 CREATIVE LABS GOLD RETAIL	1.027 Kn
EZONICS USB CAMERA	660 Kn
-pošaljite video E-mail prijateljima i poslovnim partnerima!	



INTERNET PC — 4.700 Kn

CPU IBM 686 MX233
FIC PENTIUM VIA 580VPX, 512 KB CACHE
32 MB SDRAM 10 ns
FDD 1,44 MB 3,5"
HARD DISK 3200 MB
VGA S3 TRIO 64 V2/DX 2 MB M-PEG
CD-ROM 32 x SPEED PHILIPS
YAMAHA SOUND STEREO P&P, ZVU"NICI 120 W
DIAMOND SUPRA FAX-MODEM-VOICE PCI 56K INTERNI
MINI TOWER, MOUSE+PAD, KEYTRONIC TASTATURA KT3000
PHILIPS COLOR MONITOR 14" LR, NI, DIGITAL KONTROL

PROFESSIONAL PENTIUM II 350 — 9.995 Kn

CPU INTEL PENTIUM II 350 MHz
FIC PENTIUM VB-601 INTEL 440BX AGP
512 KB CACHE, FSB 100 MHz
PC100, 64MB SDRAM, 7ns
FDD 1,44 MB, 3,5"
HDD WESTERN DIGITAL 6400 MB, DATA LIFEGUARD
MATROX MILLENNIUM II G200 8 MB AGP
CD ROM 36 x SPEED PHILIPS
CREATIVE LABS AWE-64 SOUND BLASTER, ZVU"NICI 120 W
US ROBOTICS FAX-MODEM-VOICE V.90 56K INTERNI
MEDIUM TOWER ATX
KEYTRONIC TASTATURA KT3000, MOUSE+PAD
PHILIPS COLOR MONITOR 17" LR, NI, DIGITAL KONTROL

u cijene nije uračunat PDV 22%

POSJETITE NAS











FIC
adaptec
SMC
intel
HEWLETT PACKARD
matrox
MICROTEK
KEY TRONIC
Western Digital
EPSON
DIAMOND
US Robotics
PHILIPS



'98



U suradnji s najpoznatijim izdavačima igara
• Electronic Arts • Disney Interactive • id Software • Sierra • Microsoft
Activision • Sierra • Psygnosis • Europress • Lucas Arts • Virgin Interactive
• Team 17 • Infogrames • Interplay • Adam Software • Microprose • Blue Byte
Code Masters • Empire Interactive • Europress • Gremlin Interactive • Psygnosis
• Southpeak Interactive • Sony Computer Entertainment



INTERAKTIVNE ZABAVE U HRVATSKOJ



Provedite uzbudljive trenutke uz
najnovije igre i
edukativni softver na 150
PC
iMac i
PlayStation radnih stanica



Upoznajte aplikativni softver
DVD, CDR, TV-kartice, skenere, printere...
u radionicama uz stručnu asistenciju
informatičkih specijalista



Potražite najnovije informacije
na našim info pultovima i
na Internet stranicama
najpoznatijih izdavača informatičkih igara,
edukativnog softvera
i naših sponzora

G E N E R A L N I   P O K R O V I T E L J I

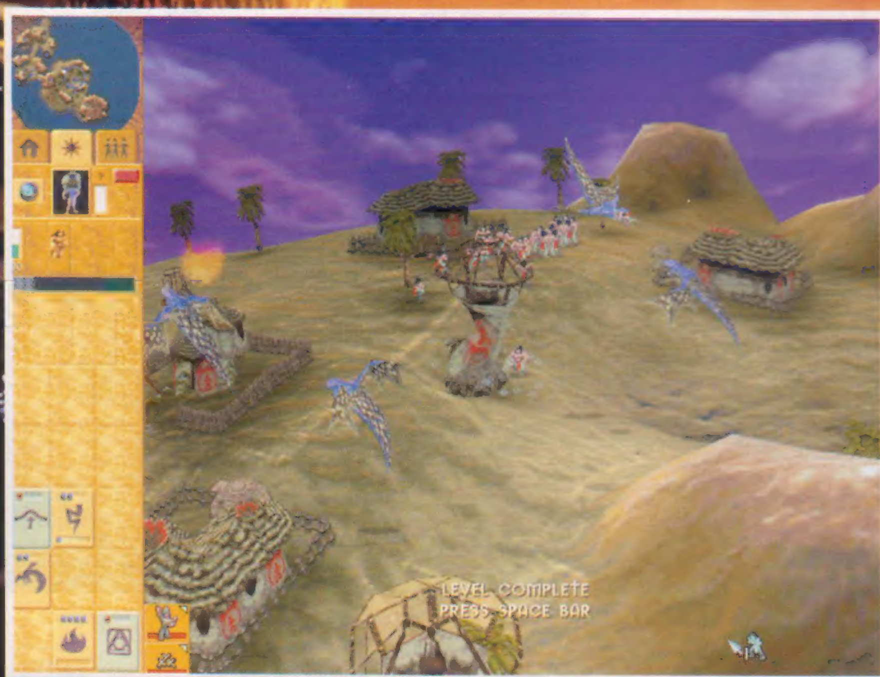
ACS  Apple iMac 

Microsoft SENSO 

DTK Computers

SADRŽAJ





SHOGO: MAD

48 Jedna od rijetkih igara koje, osim zabave, donose i savršen dah kreativnosti i umjetničkog dojma.



MOTO RACER 2

54 Pročitajte zašto dugoočekivanim nastavkom nekoć popularne moto igre EA nije ispunio očekivanja



STUDENI 1998. BROJ 42 HACKER NOVEMBER 1998. ISSUE 42

RUBRIKE

HELP-LINE

HARDWARE

NOVOSTI

RECENZIJE

RECENZIJE PLUS

POPIS OGLAŠIVAČA

HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
Izlazi mjesečno

IZDAVAČ
JANUS LINGUA d.o.o.
za novinsko-izdavačku djelatnost
Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb
tel/fax: 435 179, 427 883, 429 810
žiro račun: 30105-603-28346
E-mail: hacker@janus.hr
WWW: www.tel.hr\hacker

DIREKTOR
Senka Kušer

TEHNIČKI UREDNIK
Tomislav Mijić

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK
Kristijan Žibreg
(draught@earthling.net)

GRAFIČKI UREDNIK
Igor Vranješ

KOMPJUTORSKI PRIJELOM I PRIPREMA ZA TISAK:
JANUS STUDIO
Željka Mokos

UREĐIVAČKI KOLEGIJ
Damir Đurović
Berislav Jozić
Patrik Pencinger
Denis Kovačić

SURADNICI
Alan Graf
Berislav Jozić
Damir Đurović
Damir Rukavina
Dario Rakovac
Denis Kovačić
Goran Stančić (strip)
Hrvoje Herceg
Igor Duić
Krešimir Lauš
Kristina Jeren
Luka Mihaljević
Mislav Mataija
Patrik Pencinger
Tihomir Jauk

LEKTOR
Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO
Melita Šobot
Nada Delač

AGENCIJA ZA KONZALTING
INTERMEDIA, Habdelićeva 4
tel: 431-761
fax: 427-039
E-mail: intermedia@zg.tel.hr

IZRADA FILMOVA
Studio Janus
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 435-179, 427-883, 429-810

TISAK
HRVATSKA TISKARA
Slavonska avenija 4
10000 Zagreb
tel: 6166-666

ISSN 1330-7126

JOŠ *uvijek* No.1

Pozdrav svima,



Vjerojatno ste već primijetili da u ovom broju nema knjižice - to je odluka na koju su poslodavci ovog lista bili primorani kako bi cijenu časopisa održali atraktivnom, pogotovo stoga što su troškovi tiskanja ovako luksuznijeg izdanja Hackera veći negoli prije.
Umjesto knjižice, donosimo vam stalnih 116 stranica i rubriku Help Line koja na 6 punih stranica iz broja u broj donosi svježe cheatove, prohode i daje odgovore na sva vaša pitanja vezana uz pojedine igre. Upravo u ovom broju donosimo prvu polovicu najdetaljnijeg prohoda za igru Commandos: Behind Enemy Lines ikad objavljenog u ijednom časopisu! Dovoljno je pogledati 6 stranica mapa iz prošlog broja Hackera i vidjeti ogroman trud što ga je naš strateg Alan Graf uložio ne bi li vam iznio, korak-po-korak, upute za rješenje ove iznimno teške igre. Osim luksuznog prohoda, skrećem vam pozornost i na luksuznu nagradnu igru poduzeća RECRO (str. 66) koje u ovom broju dijeli čak 100 pisača, što je, priznat ćete, prigoda koju ne biste trebali propustiti.
Dužni smo vam i jednu ispriku. Surferi koji su u posljednjih 20-ak dana željeli pristupiti našim stranicama na poznatoj adresi www.hacker.hr, nisu to mogli učiniti jer nisu bile u funkciji zbog njihovog preseljenja na brzi server HiNet-a (prijašnje su stranice bile smještene na vrlo sporom američkom serveru). Kako smo zbog toga trebali ponovno registrirati domenu pri CARNET-u koji takve stvari ne rješava odveć brzo, upućujem vas na novu privremenu URL adresu naših stranica www.tel.hr/hacker, a o svim budućim promjenama ćemo vas na vrijeme izvijestiti. I na kraju da vas podsjetim - InfoGAMER je sve bliže i bliže. Posjetite nas jer će ondje cijelo vrijeme biti ljudi koji stvaraju Hacker, što je idealna prilika da pročavrljate sa svojim omiljenim recenzentom. Vidimo se!

Kristijan Žibreg
glavni i odgovorni urednik

PA-PA AMIGA!

Kada me pri zaključivanju prošlog broja Kristijan nazvao i kratko mi rekao: "Čuj, ukinut ću Amiga rubriku, jer su razultati ankete poražavajući ", nisam bio iznenađen, ali sam bio ožalošćen. Ovime odlazi i zadnji spomen Amige u hrvatskom tisku (tekstovi koje sam, ne znajući, pripremio za prošli broj će biti objavljeni na hackerovim stranicama na www.tel.hr/hacker). Nažalost, situacija je takva da financijski razlozi diktiraju ponašanje urednika - ako je premali postotak čitatelja zainteresiran za neku rubriku, ona se gasi - drugim riječima - ako Amigaša i ima više nego što su pokazali rezultati ankete, trebali su se javiti. Amiga ipak i dalje nastavlja sa svojim postojanjem, PPC kartice se prodaju brže nego što se mogu proizvoditi, a Amiga NG nazire se 2000. godine. Suprotno očekivanjima tržišnih stručnjaka, iMAC je uspio pronaći kupce pa možda to uspije i novoj verziji Prijateljice - zašto i ne bi kada je i stara Amiga još uvijek jedini kompjutor za koji se može reći da je u cijelosti user-friendly. Do ponovnog trijumfa Amige sadašnjim Amigašima preostaje Internet kao najbolje sredstvo povezivanja. Što se hrvatske Amiga scene tiče, sve informacije naći ćete na WARP stranicama (http://islands.zesoi.fer.hr/~dpuljiz/warp/index.html), a nemojte se ustručavati poslati i meni koji mail imate li bilo kakvih pitanja vezanih uz Amigu (bjozic@usa.net). Ukidanje Amiga rubrike ne znači da u Hackeru nikada više neće biti nikakvih vijesti vezanih uz ovu platformu. Zanimljivosti će povremeno biti, možda se zalomi i neka recenzija, no Hacker se ovom odlukom priklonio željama velike većine svojih čitatelja koji su tražili moderniziranje časopisa i povećavanje broja stranica posvećenih PSX-u.

Bero

TKO SU NAGRAĐENI

Donosimo popis nagrađenih u nagradnim igrama iz prošlog broja...

X-FILES
Danko Nakić iz Zagreba, Sanja Celin iz Slatine i Zdravko Rakijašić iz Popovače su dobili bogati X-Files paket (poklon Continental Filma iz Zagreba) koji sadrži majicu, kapu, privjesak za ključeve i službeni poster.

HUGO
Dva originalna primjerka CD igre Hugo sinkronizirane na hrvatski jezik dobivaju Davor Delić iz Karlovca i Danijela Duić iz Vinkovaca.

InfoGAMER ULAZNICE
Ulaznice za najveći hrvatski sajam interaktivne zabave su dobili: Goran Ključka iz Kutine, Tibor Deboš iz Zagreba, Petar Golubić iz Sesveta, Žarko Vukadin iz Kutine, Željko Petričić s otoka Hvara, Danijel Gračan iz Đurđevca, Goran Kovačić iz Volodera, Danijel Miljković iz Zagreba, Božo Čurčić iz Splita, Hrvoje Kuntić iz Krapinskih Toplica, Ivan Dergez iz Bjelovara, Mario Milec iz Zagreba, Tin Bobetko iz Zagreba i Emil Bubaš iz Zagreba.



Tko će osvojiti ovaj jedinstveni Dr. Dolittle paket? Saznajte u sljedećem broju...

NOVA NAGRADNA IGRA

Hacker vam u suradnji s Continental Filmom iz Zagreba u ovom broju predstavlja novu nagradnu igru Dr. Dolittle u kojoj trojici sretnih čitatelja daruje paket u kojem će naći službenu majicu, kapu, privjesak za ključeve i značku. Požurite poslati svoje dopisnice na vrijeme.

PISMA ČITATELJA

Hacker je jedini časopis u kojem su njegovi čitatelji zvijezde. Pišite nam, bilo poštom bilo mailom, i obratite pozornost na promjenu redakcijske e-mail adrese od ovog broja.

PIŠITE NAM

POŠTOM "Janus-Lingua d.o.o." (PISMA ČITATELJA), Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb

MAILOM janus@zg.tel.hr (u SUBJECT stavite PISMA CITATELJA)

NAPOMENA

Obavezno stavite navedene oznake, bilo da nam pišete poštom bilo mailom, jer će u protivnom vaša pisma automatski završiti u Recycle Binu.

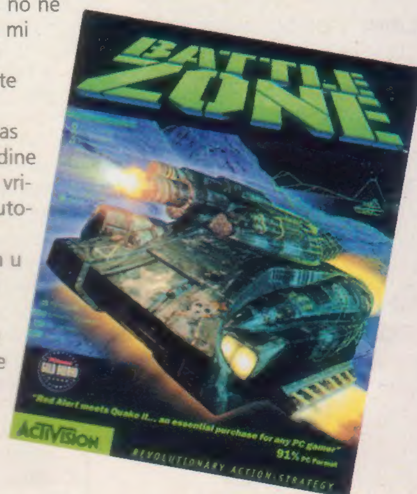
PISMO MJESECA

Kako ste u vašim pristiglim pismima uglavnom komentirali novi broj Hackera, već smo se bili uplašili da nećemo pronaći pismo mjeseca, ali - par dana prije zaključenja broja mailom nam je stigao uradak stanovitog Deksa koji nam se dovoljno svidio da bismo ga nagradili odličnim Activisionovim Battlezoneom. Deksa pozivamo da nam se javi što prije u redakciju radi preuzimanja nagrade, a ostale upozoravamo neka se u mailovima potpišu pravim imenom i prezimenom (nikad se ne zna tko će biti nagrađen).

VAN S PATRIKOM I DARIOM :-)

"Moram priznati da ste me iznenadili - prelazak na novi uvez je prava stvar jer omogućuje lako povećanje stranica, čemu se u idućim brojevima nadam jer ste cijenom isti kao BUG i PC Chip koji vas po broju stranica šišaju za duplo. Novim dizajnom ste se uspjeli približiti engleskim časopisima, no ne sviđa mi se što ste promijenili papir koji izgleda tanko i bijedno. Nije mi jasno zašto ste išli na jeftiniji papir, a niste spustili cijenu i dajte ljudi vratite plastičnu zaštitu za CD i nemojte mi o tome kako onda morate povisiti cijenu zbog komadića plastike koji dođe možda 10-ak lipa. Inače, sve pohvale što ste odlučili izbaciti Amiga stranice jer tko danas uopće ima Amigu... Nemojte me krivo shvatiti - i ja sam najbolje godine u životu proveo na Prijateljici, ali danas je realnost takva da je njeno vrijeme jednostavno prošlo. I na kraju kritika na račun jednih te istih autora koji opisuju većinu igara u Hackeru, što se posebno odnosi na Patrika Pencingera i Daria Rakovca. Možda oni imaju velikog iskustva u recenziranju igara, ali to je zato što njih dvojica i Bero rade praktički 98% časopisa, a ostatke bacate ostalim autorima kojih je 5 ili 6 i onda im još objavljujete samo opise na pola ili trećini stranice. Dajte malo pazite na to jer mi je dosta čitanja istih fora i stilova, nadam se da ćete bar malo demonopolizirati opise igara u idućim brojevima. Eto to je sve od mene, nadam se da nisam nikoga uvrijedio, iako sam to namjeravao :-)

Budite mi dobri, bolji, najbolji...



DUKE NUKEM

P Kada izlazi novi nastavak Duke Nukema?

O **Duke Nukem Forever izlazi u prvoj polovici sljedeće godine, a odgođen je zbog promjene enginea (za one koji ne znaju, igra je prvobitno trebala rabiti Quake 2 engine, ali su programeri 3D Realmsa prije 2 mjeseca odlučili prijeći na Unrealov). To se odnosi za PC verziju - za PSX je u prodaji Duke Nukem: A Time To Kill.**

NOVE IGRE

P Kada izlazi Settlers 3 i Age of Empires 2? Nadam se da ćete u sljedećim brojevima napisati nešto više o ovim dvjema igrama.

Pozdrav od Ivana

O **Settlersi 3 su izašli, možeš ih vidjeti i igrati na InfoGameru (za one koji žive ispod kamena, Info Gamer je najveći hrvatski sajam interaktivne zabave koji se održava na Zagrebačkom velesajmu od 10.-14. studenoga ove godine). Age of Empires 2 je odgođen za prvu polovicu sljedeće godine, a u međuvremenu možeš odigrati expansion pack Age of Empires: Rise of Rome koji bi u trenutku dok ovo čitaš trebao izaći.**

HACKER PLJUS

P Kad izlazi Hacker Plus? Ja i moji frendovi već dosađujemo prodavačima u kiosku kod naše zgrade svaki Božji dan.

Nikša iz Trnja.

O **Priznajemo, s drugim brojem Hacker Plusa smo previše zakasnili pa je "odozgora" pala odluka da se broj koji je praktički već bio gotov ne izda, nego da se za InfoGamer pripremi savim novi broj kojim ćemo nadmašiti sva vaša očekivanja i u Hacker Plusu vam ponuditi "najviše što možete kupiti za taj novac". Dakle, HackerPlus 2 izlazi pred sami InfoGamer i ondje ga možeš kupiti (ili putem narudžbenice u Hackeru), a kako stvari stoje - još uvijek ga neće biti na kioscima diljem Lijepe Naše.**

HTV - HACKER TV

P Može jedan prijedlog: znam da zvuči ludo, ali jedan tako dobar časopis zaslužuje TV emisiju. Što vi mislite o ovoj dubokoumnoj misli.

Fami.

O **Za one koji to nisu primjetili, Hacker vrlo aktivno surađuje s TV emisijama "Virus" i "Modul 8".**

Uspjeli ste (napokon) složiti dobar časopis i CD - vidi se da ste se potrudili. Dobar je novi uvez - sada Hacker izgleda kao Playboy.

Amir

PRIMJEDBA NA MISLAVA

P Imam jednu primjedbu na vašeg suradnika Mislava Mataiju koji je recenzirao Operational Art of War i ocijenio ga sa 83%, popratívši to komentarom: "Igra hvaljena posvuda po svijetu, ali zbog nepristupačnosti i slabe prezentacije ne zaslužuje višu ocjenu". Zar dotična osoba radi u The Best MTM-u? U svim časopisima se igre ocjenjuju prema kvaliteti, a navedena je igra najbolje djelo ovakve tematike i zaslužuje veću ocjenu od Hackera.

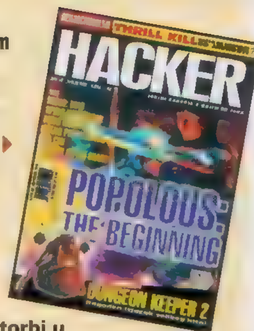
Blaž Bahat

O **Da, ali Mislav Mataija to obrazlaže rečenicom da "je igra toliko komplicirana da se prosječnom igraču uopće neće svidjeti, ali će fanaticima biti najbolja strategija godine. Jednostavno, ne postoji nešto što je izostavljeno u ovoj igri i samo da su je dizajneri napravili pristupačnijom i otvorenijom, postala bi hitom". Dakle, iz samog teksta recenzije je jasno da nije sporno da je riječ o najboljoj hard-core strategiji, međutim ocjenjivanje igara u Hackeru se temelji na uspoređivanju s ostalim igrama istog žanra, a mislim da ti je jasno da za igru poput ove nije dovoljno da bude savršena u strategijskom pogledu - trebala bi biti i pristupačna prosječnom igraču, što TOAOW nije. Da je, sigurno bi dobila veću ocjenu. Osim toga, komentar koji naši recenzenti daju uz ocjenu predstavlja grubo obrazloženje ocjene i kao takvog ga ne bi trebalo citirati kao "krunski dokaz", što si ti učinio, jer naši recenzenti ga detaljno objašnjavaju u tekstu recenzije.**

REAGIRANJA

Čini se da je naša odluka da prijeđemo na novi uvez i promijenimo dizajn i koncept časopisa izazvala val oduševljenja među našim čitateljima jer smo dobili mnogo pisama u kojima izražavate svoje zadovoljstvo novim izgledom Hackera. Da ne bi sve ostalo samo na tome, potičemo vas da nam šaljete manje pohvala, a više konstruktivnih kritika na račun koncepcije časopisa, rubrika (posebno nove rubrike hacker.net) te da nam napišete čega nema u ovom časopisu, a vi biste to voljeli čitati. Željno iščekujemo vaše komentare, a do tada vam donosimo samo mali izbor najkarakterističnijih komentara vezanih uz novi broj.

Čini se da smo s prošlim sasvim novim Hackerom ponovno šokirali hrvatsku javnost i pokazali svima tko je No. 1. ▸



"Čestitam na novom uvezu - odličan je! Već se dugo (od zadnjeg redizajna Hackera) nadam nekom novom i ovaj je ispunio sva moja nadanja. Jedan prijedlog: HackCD vam je prepoznatljiv, ali dosadan - malo ga grafički dotjerajte."

Branimir Filinić

"Bravo, Hacker sada konačno izgleda kao časopis kojeg se ne bih posramio pokazati svome prijatelju iz Njemačke. U stvari, njihovi časopisi i nisu baš nešto. Ostanite i dalje tako dobri."

Mario Jelenjak

"Ne mogu vjerovati - ovo što ste napravili u novom broju me je zaista oborilo s nogu. Priznajem da nisam od vas očekivao toliko veliki pomak u kvaliteti. Nije da gnjavim, ali zanima me što se desilo s knjižicom u novom broju?"

Marin Rengel

"Samo ću vam jedno reći: sjedni, čet'ri plus. Dajte se ljudi još malo potrudite da dođete do te petice".

Hrvoje Mužina, Zagreb

"Moje čestitke uredništvu na odlično obavljenom poslu u novom broju. Nadam se da ćete s istom pažnjom preurediti svoje WWW stranice i HackCD"

Branko Nemanja, Osijek

"Jako sam zadovoljan novim izgledom vašeg časopisa. Novi dizajn ostavlja dojam ozbiljnosti, odraslosti i iskustva koje vi imate. Kupujem Hacker od prvog broja i od svih izgleda što ste ih promijenili (posebno u zadnjih godinu dana) s ovim sam najzadovoljniji. Manji format je praktičniji (sad mogu časopis nositi u torbi u školu), a papir je konačno postao "mekši". Kod kuće imam i PC i PSX i vrlo sam zadovoljan što u Hackeru mogu pročitati recenzije za obje mašine (dobro ste odgovorili onom čitatelju koji je napisao da ne želi vidjeti PSX recenzije - Hacker je časopis za igre i tu se podrazumijevaju sve igre)."

Siniša Mitić

Evo mog prijedloga za sljedeći mjesec: svim kupcima časopisa poklonite nove Voodo 2 kartice

Luka Lesić

RAGE OF SAŠA

Možete li napisati zašto je igra Rage of Mages ocijenjena sa 94%, a stavljena je na pola [illegible]ce? Igra je dobra i mislim da je to pogreška vaše nove koncepcije što ste je stavili na pola strane. Inače, sami opisi igara su prekratki, a previše se piše o igrama koje još nisu [illegible]le svjetlo dana, a možda i [illegible]. Zar je Tomb Raider toliko dobra igra, a Lara najljepša žena na [illegible].

Saša Zamboni

Nakon što popunimo većinu prostora s igrama za koje procjenjujemo da zaslužuju više prostora i medijske pozornosti, ostatak prostora popunjavamo igrama za koje smatramo da zaslužuju vašu pozornost, ali nam nisu toliko medijski interesantne. Zato rubriku Recenzije Plus ne treba shvatiti kao odlagalište smeća, nego kao mjesto gdje ćete naći odlične igre o kojima se toliko ne priča ili koje nisu toliko poznate.

N64 ILI PSX?

Prije godinu dana stari mi je kupio N64 i konzola je odlična, ali su igre katastrofalno skupe i u Hrvatskoj je vrlo loš izbor. Imam dvije igre koje su mi starci kupili i ne žele mi ih više kupovati jer su astronomski skupe. Naravno, ja pozelenim od ljubomore kad kod prijatelja vidim PSX i brdo igrica i sad se dvoumim da li da prodam N64 i [illegible] da ostavim N64 i čekam njegova bolja vremena. Eh da, zašto na N64 nema Tomb Raidera ili Resident Evila.

Edgar Bruk

Naš ti je savjet da se prebaciš na PSX, a razloge si i sam naveo. Neke igre se rade ekskluzivno samo za određenu konzolu, a takav primjer je i Tomb Raider - Sony plaća Eidosu grdne novce samo da Laru Croft ne prebace na neku drugu konzolu. Što se tiče Resident Evila, ta je igra donedavno također bila rađena ekskluzivno za PSX, no najnovije vijesti govore da će treći dio izaći samo za najnoviju SEGA-inu konzolu Dreamcast, čime vlasnici PSX-a ostaju bez ove odlične horor avanture.





Želim vas iskreno pohvaliti i reći vam da ste najbolji - mjesečno kupujem samo Hacker i Alan Ford.

Mihael Petrić

FORA MJESECA

Marko je sastavio vrlo zanimljivu pričicu koju bismo odabrali za pismo mjeseca da nije i prošlo pismo mjeseca bilo iste tematike. Pohvale Marku i poruka svim čitateljima: da bi vaše pismo postalo pismo mjeseca, morate biti bar donekle originalno - preuzimanje koncepta pisma koje smo dosad nagradili kao pisma mjeseca neće upaliti.

DUNGEON KEEPER 2

Starkelja na ulazu mi je rekao: *ne ulazi, sinko!* Ali ušao sam. Put je vodio dolje... Svugdje, ali baš svugdje, uokolo bila je neka tmurna tama od koje mi se ledila krv u žilama. Iz tame me dohvatila neka ruka. Probudio sam se u smrdljivoj prostoriji, punoj ljudske krvi i ljuskih ostataka, na nekakvom drevnom oltaru. Ruke i noge su mi bile vezane krvavim lancima. Lik sa crnom maskom me mučio dok mi se krv slijevala niz tijelo. Prestao je...spas...ne...ulazi drugi lik - ON. ON me dohvatio iz Tame. Bio je strašan... Bio je velik, s viteškom glavom u jednoj ruci, a u drugoj je držao kosu niz koju je kapala krv. Gledao me i smijao se. Teškom mukom, pljuckajući krv na usta, rekao sam mu: *imam zlata...pustite me...molim vas*. Teškim korakom on je ušao u moju tamnicu, uzeo mi zlato i rekao: WELLCOME TO DUNGEON KEEPER 2! Ti, koji ovo čitaš, imaj više sreće od mene jer ću sutra biti bačen Impovima i Trolovima.

Marko Falamić

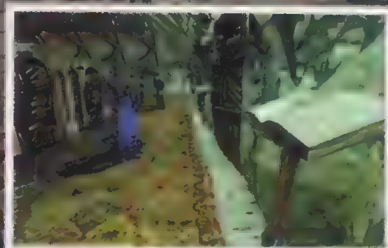


▲ **Marko će se morati strpiti do sljedećeg ljeta da bi bio bačen Impovima i Trolovima jer - Dungeon Keeper 2 je odgođen!**

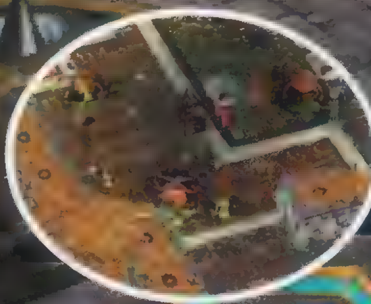
DUNGEON KEEPER 2



Kompletan grafički engine je prerađen pa prebačen u 3D okoliš, tako da ćete moći uživati u svim blagodatima svojih novih Voodoo kartica i u ovom nastavku Keepera.



Pogled iz prvog lica izveden je strahovito detaljno. Toliko je dobar da ga se ne bi posramile ni najvrsnije 3D pucačine poput Unreala.



AI neprijatelja je mnogo bolji nego u prijašnjem nastavku pa ćete sada utrošiti nešto više vremena u sukobima s njim.



Igra će se pojaviti i u Playstation inačici gdje ni grafička kvaliteta neće mnogo zaostajati za izvrsnom 3D ubrzanom grafikom s PC računala.



Dungeon Keeper 2 je na vidiku i sadrži sve što nastavak Keepera treba sadržati: bit će tu zla u neizmjernim količinama, pregršt novih likova, čudovišta i ostalih spodoba koje bi vam mogle pomoći uspostaviti vrhunsku vladavinu zla u cijelom virtualnom svijetu.





Zahvaljujući mogućnosti zumiranja, u svakom ćete trenutku znati što se događa na bilo kojem djelu vašeg opakog dungeona.

Ljubitelji dobrih ligthning efekata ni u jednom trenutku ne bi smjeli biti razočarani njihovom kvalitetom u Dungeon Keeperu 2.

Detalje unutar igre možete prona svakom uglu, ovo je tek jedan od pri Ovako će biti u Hatcheryju nakon jedne od vaših zvjeri.







Iznimno velik broj vaših podanika iz Dungeon Keepera neće se pojaviti u nastavku, ipak neki od njih jednostavno nisu mogli biti izbjegnuti, poput Bile Deamona te, naravno, smješnih kokoši koje će i ovdje poslužiti kao slasna hrana vašim ljubimcima.

NOVOSTI

UVODNIK



To game, or not to game....

Svega par dana po izlasku ovog broja očekuje vas vrhunski sajam interaktivne zabave u Hrvata. Naravno, svi već dobro znate, riječ je o InfoGAMERU '98, multimedijskom događaju na kojem ćete konačno vidjeti, pa čak i zaigrati, na dugo, dugo najavljivanih naslova o kojima ste u nekoliko navrata čitali u našoj rubrici Novosti. Ondje ste, vjerujemo, pronašli barem jednu igru koju žarko želite imati i zaigrati, a do kraja godine ti bi vam se snovi trebali i ostvariti dolaskom stotinjak novih, brižljivo pripremanih igara baš za dane božićnog darivanja, kad će se napuniti džepovi svakog, pa i najmanjeg, izdavača računalnih igara. Iznenada kako su se i pojavile, tako će ih većina biti i zaboravljena - samo nabolje se pamte i ostaju, pa, ipak, čim se završe sadašnji projekti, počinju pripreme novih i sve se vrti u krug. Ali, da ne biste ostali izgubljeni u gomili naslova koji će stizati u sve većem broju sljedećih mjeseci i godina, uz vas će cijelo vrijeme biti uvijek budni momci iz Hackera koji za vas pripremaju novosti (napomena za posjetitelje InfoGAMERA - to su oni dečki s velikim podočnjacima).

Damir Đurović

PC INFO

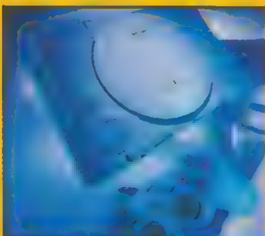
Sve što trebate znati o PC novitetima je strpano u ovih 6 stranica.



Uređuje i piše
Damir Đurović

PSX INFO

Snovi konačno postaju realnost: Quake 2 izlazi za PSX!



Uređuje i piše
Kristijan Žibreg

TECH INFO

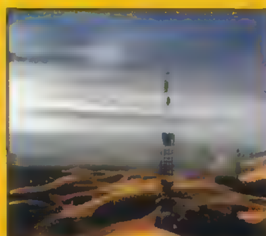
Na polju igraćkog hardvera i dalje važi maksima "brže, bolje, jeftinije"...



Uređuje i piše
Patrik Pencinger

NAJAVE

Sid Meier je sa Alpha Centauri uspio nadmašiti samog sebe.



Uređuje
Damir Đurović

WINDOWS 2000

Što se kuha u Microsoftu

Microsoft je 27. listopada objavio da će njegovom novom operativnom sustavu iz porodice Windows NT biti dano novo ime - Windows 2000 umjesto sadašnjeg Windows NT 5.0. Što to zapravo znači za samu budućnost dragih nam Windoza? Tim će potezom Microsoft pokušati proširiti tržište svom novom operativnom sustavu koji bi trebao biti potencijalni nasljednik Windowsa 98. Ipak, iako se inačica 2000 više približila običnom korisniku i, što je nama posebno zanimljivo, standardnom ljubitelju računalne zabave uvođenjem potpune Plug&Play te DirectX podrške, i dalje je zadržana podrška za vođenje velikih servera te ozbiljnije profesionalno bavljenje računalom. Stoga će se Windowsi 2000 najvjerojatnije prodavati u dvije osnovne inačice: Windows 2000 Professional te Windows 2000 Server. Ne bude li nekih većih promjena, Microsoftov operativni sustav s kojim kani ući u novo tisućljeće trebao bi se pojaviti sljedeće godine.

CRVLJIVI TEAM 17

Hoće li se Worms Armaggedon stvarno pojaviti na ZX Spectrumu!?

Decki iz Teama 17 još jednom su pokazali da su totalno otkačeni i uvijek spremni na [illegible]. Naime, u javnost su ubacili press-kit u kojem najavljuju izlazak Worms Armaggedona - novog nastavka uspješnog Worms serijala i na ZX Spectrum računalima. Da bi svoju priču učinili još uvjerljivijom, čak su ponudili slike iz same igre te pripremili par kaseta za ZX Spectrum (ah, dobra stara vremena). Sve je to, dakako, bila senzacija, što je [illegible] nakon što je [illegible] jadnih novinara [illegible] objaviti ovu [illegible] vijest. Worms Armaggedon, doduše, postoji, ali će se pojaviti u verzijama za PC i PlayStation konzolu. [illegible] serijala jer je grafički engine zapravo ostao isti - i ostalo je [illegible] u 2D [illegible].





Za očekivati je da će i ostali proizvođači slijediti primjer Team17 te konvertirati svoje naslove za ZX Spectrum. Half-Life na Speccyu? BUAAHAHAHAA.

TOP LJESTVICA

NAJOČEKIVANIJIH IGARA

1. **Tomb Raider 3**
(Eidos Interactive)
Treći nastavak Larinih avantura nalazi se pred samim izlaskom na police vaših dućana, ako bude sreće možda ćete ga kao i još neke od dolje navedenih naslov moći čak i isprobati na ekskluzivnom predsatvljanju tijekom InfoGAMERa.



2. **C&C: Tiberian Sun**
(Westwood Studios/EA)
Dovoljno je reći nastavak obožavanog Command&Conquera i sve je jasno.



3. **Sin**
(Ritual Entertainment)
4. **Quake 3**
(id Software/Activision)
5. **Sim City 3000**
(Maxis/EA)
6. **Dungeon Keeper 2**
(Bullfrog/EA)
7. **X-Wing Alliance**
(Lucas Arts/Totally Games)
8. **Alpha Centauri**
(Firaxis/EA)
9. **Duke Nukem Forever**
(3D Realms/GT Interactive)
10. **Half-Life**
(Valve Entertainment/Sierra)

PC INFO



O čemu pišemo mi, pišu svi...
...ono što drugi nemaju, imamo mi.

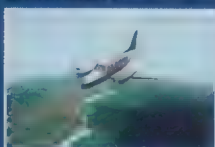
UKRATKO

Bioware najavio MDK 2

Kanadska tvrtka Bioware, trenutačno vrlo poznata po svojoj suradnji s Interplayem - razvija potencijalni RPG hit Baldur's Gate, najavila je prošli mjesec početak rada na 3D pucačini MDK2. U igri bi se trebao naći svježe pripremljen pokretački engine nazvan Omen, čije karakteristike još nisu do kraja poznate. Izdavanje naslova očekuje se krajem iduće godine i to u Dreamcast i PC inačici.

Fly! iz Terminal Realitya

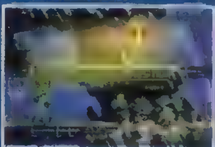
Terminal Reality, proizvođač igre, i Gathering of Developers, njezin izdavač, najavili su u proljeće izlazak nove simulacije letenja Fly! Tijekom vremena koje im je još preostalo nastojat će doraditi svaki detalj da bi postigli barem za stupanj veću realističnost i igrivost od svojih konkurenata koji također pripremaju slične naslove.



Fascinantna realističnost osjeća se u svakom elementu nove Terminal Realityjove simulacije

Oscar za računalnu igru

Prvi će put u povijesti kratki animirani film iz računalne igre biti nominiran za najprestižniju filmsku nagradu Oscar. Oddworld Inhabitants, tvorci zabavne arkade Oddworld: Abe's Exodus, prijavili su svoju igru za natjecanje u kategoriji najboljeg animiranog filma. Ovaj je događaj još jedan pomak u široj popularizaciji računalne zabave, dečkima iz Oddworlda želimo mnogo sreće i uspjeha.



Dok čitate ovaj broj Hackera, genijalni Oddworld: Abe's Exodus bi se već trebao naći i na policama naših distributera.

DIABLO 2 U 3D-U

U novom će nastavku Diabla Blizzard ponuditi 3D podršku

Blizzard je najavio da će u svom novom nastavku, Diablo 2, rabiti novu Glide 3 tehnologiju koja će ga obogatiti izvornim 3D efektima. Igra ipak ostaje pri uporabi 2D enginea, što znači da za njeno pokretanje neće biti potrebna 3D kartica (naprkos najavljivanjima nekih časopisa), ali ako ste ipak korisnik neke 3Dfx kartice, vaše će iskustvo igranja biti mnogo ugodnije i ljepše zahvaljujući jako dobrim 3D lightning efektima reproduciranim s vaše video kartice. Još jedan podatak novijeg datuma je izlazak Diabla 2 najvjerojatnije na četiri CD-a, jedan za svako poglavlje. Što potvrđuje prijašnje najave o vrlo dugoj igri.

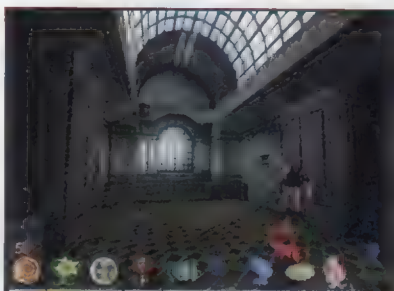


U današnje vrijeme čak i igre napravljene u 2D grafičkom okružju znaju vrlo dobro iskoristiti vašu 3D karticu, i Diablo 2 to potvrđuje.

EPIC SE ODREKAO UNREALA 2!?

Epic Megagames je potvrdio početak razvoja Unrealovog nastavka - ali ne pod svojim okriljem

Po najnovijim informacijama što ih je javnosti iznio Mark Rein, Epic Megagamesov čovjek za odnose s javnošću, drugi nastavak proslavljene i trenutačno vodeće 3D pucačine neće razvijati Epic, njen originalni tvorac. Prava za proizvodnju *Unreala 2* pripala su Legend Entertainmentu, tvrtki koja je među prvima prije više od godinu dana licencirala Unrealov engine za Wheel of Time, igru koja im je trenutačno u izradi. Za davanje tako velike povlastice zasad slabo poznatoj tvrtki, Epic je vjerojatno bio potaknut povjerenjem što ga je Legend stekao licenciranjem engine naslova čija je budućnost u to vrijeme bila zbog brojnih odgađanja još prilično maglovita. Epic je zacijelo uvidio iznimnu sposobnost ljudi iz Legend Entertainmenta pri stvaranju njihovog sadašnjeg projekta. Više službenih informacija o *Unrealu 2* bit će poznato tek početkom sljedeće godine, do kada bi i dio Epica koji je radio na Unrealu trebao igračkoj publici predstaviti projekt na kojem trenutačno radi.



Fantastičan izgled The Wheel of Times, sadašnjeg Legendovog projekta, očigledno je bio jedan od razloga što je Epic potpisao ugovor o razvoju Unreala 2 upravo s Legend Entertainmentom, a ne nekom poznatijom tvrtkom.



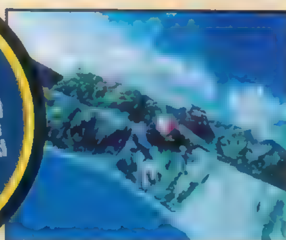
GEIST FORCE

Američki Dreamcast prvijenac



Pošto su mnogi izdavači potvrdili razvoj velikog broja igara za novu Seginu Dreamcast koznolu, i SEGIN je unutarnji razvojni tim zadužen za američko područje objavio svoj prvijenac na istoj konzoli. Takav bi naslov, kao jedan od prvih na novom proizvodu, trebao predstavljati igru koja u svom konceptu objedinjuje sve kvalitete Dreamcasta, od kvalitetne 3D grafike do ugodnog zvučnog sustava i sličnih opcija što ih konzola pruža. Segini su se programeri stoga odlučili za odabir 3D leteće pucačine nazvane *Geist Force*. Treba spomenuti da su veći dio razvoja igre obavili ljudi iz NDEI-a (Netter Digital Entertianmenta), jedne od vodećih tvrki na polju specijalnih efekata čiji je projekt i vrlo popularni SF serijal Babylon 5. *Geist Force* bi se u početku trebao pojaviti na japanskom tržištu istodobno s Dreamcast konzolom, a nedugo iza toga i u ostalim dijelovima svijeta, što će također ovisiti o njenom pojavljivanju na tim tržištima.

> "Dreamcast ima sposobnost izvođenja mnogo složenijih grafičkih operacija nego li je to bio slučaj na drugim konzolama koje smo mogli vidjeti u prošlosti"
> J. Netter, NDEI



YOSEMITE ENTERTAINMENT

Igre u pripremi za novo tisućljeće

Vidjevši naslov ovoga teksta, većina vas se, i to ne bez razloga, zasigurno zapitala tko je Yosemite Entertainment - možda još jedna od malih, novonastalih tvrtki željnih uspjeha!? Iako možda nepoznatog imena, Yosemite Entertainment se svrstava među veterane industrije računalne zabave. Naime, Yosemite Entertainment je prvi proizvođač koji je počeo svoje naslove izdavati pod Sierrinim imenom, točnije, on je osnivač velike korporacije koju danas predstavlja Sierra. U svojoj se prošlosti Yosemite Entertainment može podičiti nizom kvalitetnih i uspješnih naslova. Trend izdavanja probranih i visokokvalitetnih naslova uvijek je bio njihov moto, a s takvim odnosom prema svojim proizvodima kane i nastaviti, što dokazuju i projekti na kojima trenutačno rade. U pitanju su tri naslova od kojih će barem jedan pobuditi veliko zanimanje. Prvi i onaj čiji je razvojni ciklus najdalje dosegao je *Babylon 5 Space Combat Simulation*. Riječ je o svemirskoj simulaciji načinjenoj po uzoru na turbopopularnu SF seriju Babylon 5 koja je nedavno prikazivana i na našim malim ekranima. Svjetski mediji taj naslov drže jednim od revolucionarnijih u tom žanru, a izjava našeg urednika, koji je igru u ranoj verziji vidio na ECTS konvenciji, potvrđuje ta mišljenja. Druga su dva naslova vrlo rijetko spominjana, što ne čudi s obzirom da bi trebali biti završeni tek krajem tisućljeća, odnosno, početkom ili sredinom 2000. godine. Jedan od njih oduševit će sve fanatične obožavatelje Tolkienovih romana i svjetova ali i sve ljubitelje on-line RPG igara. Igra je zasad poznata samo pod imenom *Middle Earth*, a riječ je o online RPG igri za nekoliko tisuća igrača smještenoj u Toklienov Middle Earth svijet, a da stvar bude još bolja - cijeli je virtualni svijet detaljno dizajniran u fantastičnom i atmosferičnom 3D okružju. Posljednji naslov koji nam Yosemite



Vjerni obožavatelji Babylon 5 serijala konačno će doći na svoje Yosemitovom svemirskom simulacijom koja je ujedno i prva računalna igra napravljena prema Babylon 5 licenci.

Entertainment priprema za prijelaz tisućljeća također je inovativan i intrigantan kao i dva spomenuta - *Navy Seals*, vojnoakcijsku strategiju. Već iz naslova možete pretpostaviti o čemu je riječ, oni upućeniji znaju da su američki Sealsi jedna od najelitnijih borbenih postrojbi u kojoj ima mjesta samo za najbolje (možda ste gledali GI Jane). Kao zapovjednik dijela tih postrojbi vodite svoje ljude kroz posebno teške i hazardne misije koje su samo oni sposobni riješiti. Kako to ne bi bio tek jedan u gomili sličnih naslova, *Navy Sealsovi* pogrameri su za svoj projekt licencirali najnoviji, dosad neobjaljivani, 3D engine koji će posebno dobro raditi na 3D karticama sljedeće generacije (Voodoo 3??), a kao minimum se navodi Voodoo 2. Spomenimo i maštovit dizajn misija koje se zbivaju diljem svijeta, po pustinjama, prašumama, ratom razrušenim gradovima i sličnim opasnim mjestima i dobit ćemo skoro savršenu akcijsku strategiju kakva se i mogla očekivati od renomiranog proizvođača poput Yosemite Entertainmanta. Uostalom, posljednjih par godina na tržištu računalne zabave vrijedi moto: od velikih očekujte veliko.



Kvalitetu 3D grafike u Navy Sealsima ne treba uopće naglašavati, slike govore same za sebe, a to je tek jedan od aduta u ovoj igri.

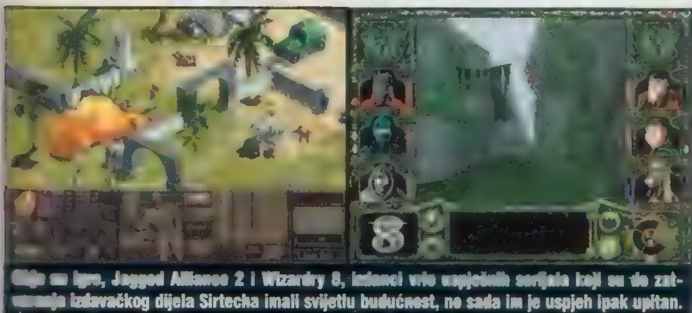




SIRTECH JE MRTAV, ŽIVIO SIRTECH

Propast Sirtechovog izdavačkog odjela

Sirtech, poznata, no ipak jedna od najmanjih izdavačkih kuća, donedavno smještena u Americi, zatvorila je jednom zauvijek svoja vrata zbog financijskih i drugih teškoća. Iako je javnost očekivala da će tim događajem propasti dva tekuća Sirtechova projekata, prevarili su se. Strategija *Jagged Alliance 2* i već novi nastavak uspješnog i legendarnog RPG serijala *Wizardry 8* ipak će biti završeni i naći se pod okriljem neke druge izdavačke kuće. Naime, iako je propao izdavački dio Sirtecha, onaj važniji, koji se bavio samim razvojem igara, Sirtech Kanada, ostao je živ i svim snagama užurbano radi na dovršavanju spomenutih naslova čiji je izlazak zbog opisanih problema odgođen za sljedeću godinu.



Obje su igre, Jagged Alliance 2 i Wizardry 8, izdanci vrlo uspješnih serijala koji su do zatvaranja izdavačkog dijela Sirtecha imali svijetlu budućnost, no sada im je uspjeh ipak upitan.



System Shock 2 ponudit će znatno više nego njegov prethodnik koji je u doba svog izlaska svojim konceptom bio daleko ispred svog vremena.



SYSTEM SHOCK 2

Novi Irrational Gamesov naslov

Mnogi se sjećaju zanimljivoga koncepta System Shocka, igre čiju ste recenziju čitali prije nekoliko godina u jednom od prvih brojeva Hackera. Irrational Games u suradnji s Looking Glassom započeo je razvoj nastavka čiji će koncept biti još razrađeniji i inovativniji i više orijentiran ka RPG žanru iako ih se velik broj isprepliće tijekom igre. Više o samoj igri znat ćemo sljedeći mjesec i, dakako, izvijestiti vas.

UKRATKO

Otkazan DVD Baldur's Gate

Interplay je otkazao izdavanje DVD inačice skoro dovršenog Baldur's Gatea jer se to, navodno, ne isplati. Izdavanje igre na DVD mediju ne bi imalo nikakvih poboljšalja, iako su prije najavljivana, jedino što bi svih 5 CD-ova bilo smješteno na jedan DVD. Također, Interplay, kao i većina ostalih izdavača, drži da tržište ove godine još nije spremno prihvatiti potpuno širenje DVD medija, nego bi do toga, po njihovim procjenama, trebalo doći tek koncem sljedeće godine.



Grafički je Baldur's Gate vrlo dobar, nadamo se da je i kompletan ugođaj iste kvalitete.

Ultima Online napreduje

Origin je izdao novi addon za svoju on-line RPG igru Ultima Online pod nazivom Ultima Online the Second Age. Ovaj će dodatak, osim hrpetine ispravljenih propusta iz originalnog nastavka, poboljšati igrivost povećanjem virtualnog svijeta, dodavanjem mnogih novih neprijatelja i opreme te poboljšanjem još nekih karakteristika. Ipak, čini se kako je ovo tek prilično očajan pokušaj da vrate zanimanje za Ultimu Online kakvo je bilo prije sudskih tužbi nezadovoljnih igrača prije nekoliko mjeseci.

Requiem na licenciranje

Još se jedan izdavač, po tko zna koji put, polakomio za novcem i odlučio prodati licencu za svoju 3D pucačinu. Riječ je o 3D-u i njegovoj igri Requiem: Avenging Angel. Činjenica je da se s ovakvim izdavanjem licenci prilično požurilo, jer više od polovice igara prodala je svoje licence i prije nego što su bile završene, vrlo dobar primjer su Unreal i slični naslovi.

Microprose spašen

Hasbro Interactive otkupio je većinske dionice Microprosea i postao njegov vlasnik, čime je Microprose spašen od daljeg vrtoglavog pada popularnosti na tržištu računalne zabave.

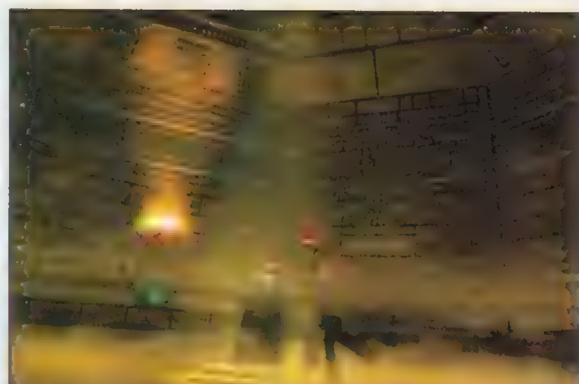
SIMON THE SORCERER 3

Engleski humor u 3D izdanju

Adventure Softovih Simon the Sorcerera 1 i 2 vjerojatno se sjeća jedan dobar dio žarkih ljubitelja avanturističnih igara i pomalo otkačenog engleskog humora. Kao i Gybrush iz Monkey Islanda, otkačeni čarobnjak Simon je nekima od nas jednako prirasao srcu te nas je najavljivanje trećeg nastavka strašno razveselio, a da bi radost bila još veća pobrinuli su se Adventure Softovi programeri prebacivši dragog nam Simona u totalno realistični 3D okoliš. Sada ćemo, osim u otkačenom engleskom humoru, moći uživati u potpune 3D dimenzije, što je dizajnerima donijelo dodatnu slobodu u smišljanju još duhovitijih i otkačenijih avantura mladog Simona. Nećemo vam sada bljezgariti o tome kako je priča izvrsna jer je ni sami programeri do kraja ne razumiju koliko je otkačena, ali vam možemo jamčiti da neće biti kopija već dosadnih i izlizanih scenarija. Uza sve nabrojano, Adventure Soft nam obećaje pregršt intrigantnih i duhovitih zagonetaka te gomilu zanimljivih i smiješnih likova - još jednom bravo za Engleze!

Electronic Arts sakuplja bodove

Vodeći interaktivni, Electronic Arts je produžio ugovor s Firaxisom te će, osim Alpha Centaurie, izdati još njihove dvije sljedeće igre.



Ni avanturistični žanr nije mogao zaobići revoluciju na polju računalne grafike, i novi Simon the Sorcerer rabi napredni 3D engine.



PREY NA KOLJENIMA

Kako će na budući razvoj 3D Realmsovog Preya utjecati odlazak dvojice ključnnih ljudi iz razvojnog tima?

Donedavno je *Prey* bila jedna u nizu 3D pucačina koje su svijetu trebale pokazati u kojem bi smjeru žanr trebao nastaviti. Razvoj projekta je izvrsno napredovao, što su više nego dostojno pokazivale slike iz same igre koje je 3D Realms na kapaljku puštao u javnost. Ipak, čini se da ni najbolje moguće organizirani i pripremljeni projekti ne mogu svoj razvoj završiti bez problema, što je prošli mjesec potvrdila i izjava Georgea Broussarda, predsjednika uprave 3D Realmsa. Naime, *Prey* su napustila dva ključna člana razvojnog tima, Paul Schyutema - producent igre i William Scarboro - glavni programer. Razlozi odlaska ljudi koji su bili pokretači projekta još su uvijek nepoznati, no više je nego očito da je time *Prey* uistinu mnogo izgubio te će njegovo dovršavanje i izlazak u javnost zacijelo biti značajnije odgođeno. Konačna izjava Broussarda na upit o konačnom pojavljivanju igre bila je kratka i jasna: datum izlaska ostaje isti kao i prije, a to je "kada bude završen". Nadajmo se da Prey neće slijediti trend koji trenutačno prevladava u 3D pucačinama a odnosi se na brojna odgođanja što su ih dosad pretrpjeli brojni projekti tog žanra (prisjetite se samo Unreala, Daikatane i Half-Life koji, usput rečeno, još uvijek nisu ugledali svjetlost dana).





Iako poprilično udaljen od finalne verzije, razvoj Preya je otišao vrlo daleko te odlazak Schyuteme i Scarboroa ipak neće imati prevelikih posljedica.

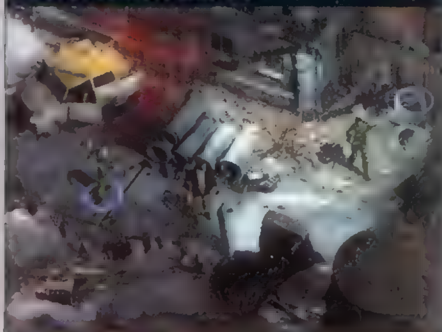
METROPOLIS SOFTWARE HOUSE

Buđenje istočnoeuropskih proizvođača interaktivne zabave

S hiperprodukcijom računalnih igara američkih izdavačkih kuća teško da se može mjeriti bilo koji drugi kontinenet, a kamoli neka država. Ako zanemarimo tu činjenicu, možemo zaključiti da se posljednjih godina europsko tržište računalne zabave naglo razbudilo uvelike konkurirajući Amerikancima. Uskoro bi se tom sada već razvijenom tržištu trebao pridružiti i njegov istočni dio koji je počeo bilježiti lagani porast razvoja računalnih naslova te bi tako ujedinjeni u daljnjoj budućnosti možda mogli i prestići Ameriku i njenu industriju računalne zabave, što se sada čini neostvarivim. Kao najbolji primjer za takav razvoj događaja je poljski Metropolis Software House, čija su nam dva iznimno zanimljiva projekta zapela za oko. *Gorky 17* bit će, po riječima programera, igra u kojoj će se ispreplitati RPG i akcijski žanr, a sam ju je producent opisao kao hibrid između X-COM-a i Diabla ali mnogo dublje priče koja polako uvlači u atmosferu. Kako bi se dočarala visoka detaljnost prostora na kojima se priča odvija, rabljene su prerenderirane pozadine, dok su likovi načinjeni 3D tehnikom, što je u posljednje vrijeme vrlo čest spoj. Drugi naslov na kojem rade marljivi Poljaci nazvan je Wicher i bit će završen tek daleke 2000., osmišljen je kao 3D avantura bogate fantasy priče. Bez obzira što je taj naslov tek u začetku, rezultati marljivog programiranja i dizajniranja su već sada vidljivi i na ovim našim slikama.



Otprilike ovako izgleda vizija tamne budućnosti u kojoj se odvija radnja igre Gorky 17.





Scenarij za igru Witcher načinjen je prema predlošku poljskog pisca fantasy romana Andrzeja Sapowskog čija su djela namijenjena odrasloj publici, uostalom kao i ova Metropolisova igra.



ION STORM OZVUČEN

Novi naslovi velikog proizvođača podržavat će Creativov novi zvučni standard

Creative Labs, vodeći proizvođač multimedijalnih proizvoda, objavio je da će u tri Ion Stormove igre biti podržan novi Environmental Audio zvučni standard koji bi uvelike trebao oljepšati ugođaj. Tri odabrane igre su dugo odgađana *Daikatana*, *Anachronox*, čiju najavu možete čitati u ovom broju, te nešto manje poznata *Deus Ex*. Environmental Audio standard je zasad samo podržan na Creativovoj Sound Blaster Live kartici o kojoj vam je u prošlom broju govorio naš vrijedni Patrik Pancinger.

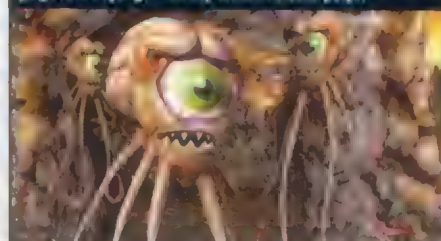
MIGHT& MAGIC 7

Velikom broju 3D igara uskoro će se pridružiti i 3D-ov poznati RPG serijal

Već prije izlaska Might&Magica 6, u igračkim su krugovima kružile glasine o započinjanju rada na sedmom nastavku iznimno dobro prihvaćenog Might&Magic RPG serijala. Pa kakve ćemo novosti moći vidjeti u sedmici? Najvažnija je promjena ujedno i najuočljivija: *Might&Magic 7* će biti prvi u serijalu koji će rabiti potpuni 3D engine iako se još ne zna hoće li i likovi biti ostvareni 3D tehnikom. Drugo veće poboljšanje što ga donosi novi nastavak je mnogo bolji AI - jer se onaj prije mogao nazvati svakako samo ne umjetnom inteligencijom. Dakako, u *Might&Magicu 7* će biti još mnogo različitih kozmetičkih preinaka, ali će to u osnovi biti dobri stari Might&Magic kakvog svi fanatični obožavatelji RPG igara vole.



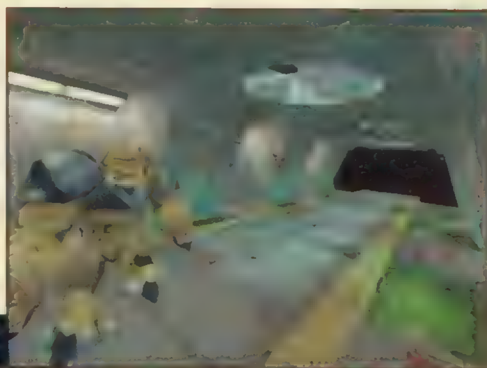
Uspoređivati vizualnu kvalitetu šestog i sedmog nastavka Might&Magica je nepotrebno jer je već na prvi pogled uočljiv golem napredak na tom polju.



HALF-LIFE DO DANA NEZAVISNOSTI

Igra koju svi željno iščekujemo je, navodno, završena

Prema službenom Sierrinom press releasu pristiglom u našu redakciju, čini se da je Half-Life konačno završen te bi se na policama naših dućana trebao naći najkasnije do američkog Dana nezavisnosti, 26. studenoga. Svi se iskreno nadamo da je to i konačan datum, iako ne treba smetnuti s uma koliko je bilo odgađanja dosad, stoga budite spremni na sve.



Hoće li Sierra barem ovaj put održati obećanja koje je službeno pustila u javnost!?

UKRATKO

Resident Evil 2 stiže na PC

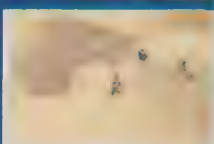
Nadajući se jednako dobrom uspjehu kao i na Playstation konzoli, Capcom je objavio prebacivanje Resident Evila 2 na PC računala koje će uslijediti vjerojatno u veljači iduće godine. Zasad se ne zna hoće li PC inačica imati bilo kakvih poboljšanja u odnosu na PSX orginal.

Myth 2 u Europi

Bungie Software i GT Interactive potpisali su ugovor kojime GT dobiva prava na izdavanje Bungieve strategije Mytha 2: Soulblighter na europskom tržištu, dok Bungie i dalje zadržava prava na izdavanje i distrubuciju diljem sjeverne Amerike. U svakom slučaju, Bungie je ovim ugovorom značanije povećao publiku koju bi mogla privući ova igra, što će, dakako, rezultirati slijevanjem novih, uvijek dobrodošlih, šuškavih novčanica u njihove ionako duboke džepove.







Prince se nastavlja

Nakon nedavnog spajanja tvrtki Mindscape i Broderbund, postao je upitnim razvoj jednog od njihovih projekata - nakratko je stavljen na vagu da bi se prosudilo o njegovoj isplativosti. Srećom, Mindscape je nedavno potvrdio da se rad na novom nastavku Princa nastavlja i da će nastojati igračima pružiti jednako dobar, ako ne i bolji, užitak igranja nego što su ga osjetili u prijašnja dva nastavka.



U novom nastavku omiljenog Prince serijala glavnog junaka pratimo u potpunom 3D okružju, što igri daje novu razinu težine.

URBAN CHAOS

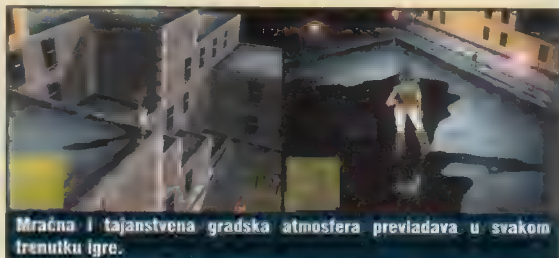
Smak svijeta prema Nostradamusu



Lijep prizor, zar ne!?

Na ovogodišnjem se E3-u u Atlanti prilično tajanstveno i nezamjetno predstavila malena novonastala tvrtka Mucky Foot sastavljena od par ljudi koji su težeći za novim idejama napustili Bullfrog. Njihov prvi naslov igra je *Urban Chaos* čiju su kvalitetu tek nedavno uvidjeli i kritičari. Eidos Interactive je prvi otkrio njihov talent i oduševljeno prigrabio Mucky Foot pod svoje izdavačko okrilje jer je bio posebno zaintesiran za njihov sadašnji projekt. *Urban Chaos* zamišljen je kao projekt u kojem će se ispreplitati žanrovi pa će skoro svi igrači pronaći neku zanimljivost u njem. Pozadinska priča se još drži u tajnosti, zna se samo to da se sve događa krajem tisućljeća i to na području velikoga grada zahvaćenog anarhijom i terorizmom. Da bi sve zvučalo još zagonetnije, priča ima dodirnih točaka s Nostradamusovim apokaliptičnim proročanstvom krajem tisućljeća. Naravno, za sprečavanje neželjenih događaja i vraćanje stvari u normalu pobrinut će se, a tko drugi, nego vi - jedan od dvojice gradskih junaka spremnih na sve. Za učinkovito prikazivanje pomalo mistične gradske atmosfere pobrinut će se Mucky Footov novi 3D engine koji se od ostalih razlikuje po mnogo učinkovitijoj uporabi atmosferičnih efekata poput magle, osvjetljenja i sličnih. Djelomična nelinearnost i sloboda kretanja također su važno obilježje Urban Chaosa koje će vam dopustiti istraživanje i rješavanje sporednih zadaća unutar zadanih vam razina.





Mračna i tajanstvena gradska atmosfera prevladava u svakom trenutku igre.



Svaki je poligon, čini se, dobro iskorišten za postizanje najboljeg omjera između detaljnosti vizualnog izgleda i brzine samog enginea.

EARTH 2150

Nastavak neuspjelog RTS-a iz Topware Entertainmenta

Među gomilom RTS klonova koji su se pojavili krajem prošle godine našao se i Topwareov Earth 2140 koji se ni po čemu nije isticao od ostalih C&C hibrida koji su preplavili tržište stoga mu je i financijski uspjeh bio neznatan. Godinu dana poslije rade na nastavku *Earth 2150,* koji je ipak korak ispred konkurencije zahvaljujući novom 3D engineu. Sada bi me uzavrela gomila RTS fanatika najradije kamenovala jer - kako mogu reći da je ova igra korak ispred ostalih kada bi se ove zime trebao pojaviti Tiberain Sun također s grafičkim 3D engineom. Ipak, zaustavite se na trenutak, engine *Eeartha 2150* karakterističan je po tome što vam nudi potpunu slobodu kretanja kamere, povećavanje i mijenjanje kuta gledanja i sličnih pojedinosti, zanimljivo zar ne? No, nemojte se unaprijed radovati, radije pričekajte njeno pojavljivanje, a tek onda prosudite o kvaliteti. Topwareu ostaje jedino da ispuni obećanja koja se već naziru na prvim slikama koje smo dobili. Zasad je *Earth 2150* planiran samo za PC računala, a o njegovom uspjehu na tom tržištu ovisi mogućnost konvertiranja na ostale konzole.

HIRED GUNS

Sjećate li se *Hired Gunsa*, igre koja se početkom 1993. pojavila istodobno na Amiga i PC računalima? Zbog svoje karakterističnosti, postala je klasikom te Psygnosis radi na njenom modernom remakeu koji će rabiti licenciran Unrealov engine. Da vas podsjetimo, u *Hired Gunsu* vodite simulatno četiri lika kroz brojne akcijom nabijene misije ne biste li okončali tiraniju i nepravdu koja se širi vašim planetom. Igru za Psygnosis razvija Devil's Thumb Entertainment, a njen završetak očekujemo u proljeće.

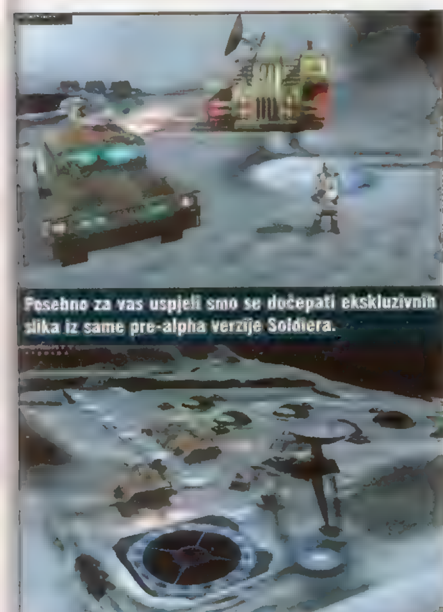


Novi će Hired Guns pomoću Unrealovog enginea zablistati potpuno novim sjajem; njihov je dobro osmišljeni koncept sada obogaćen i izvrsnim vizualnim doživljajem.

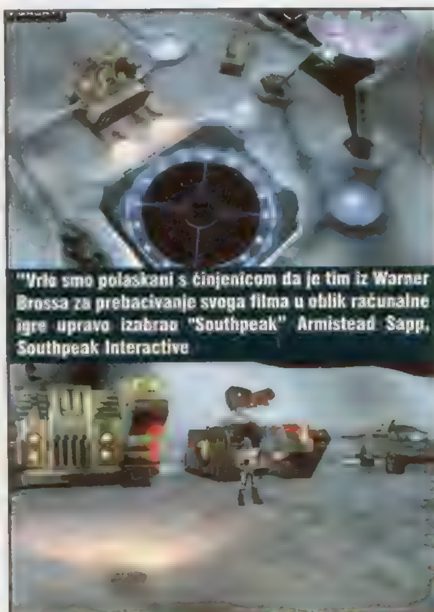
SOLDIER

Novi hit Warner Brossa se sa filmskog platna seli na vaša mala računala

Southpeak Interacive dobio je licencu za proizvodnju igre po priči Warner Brossovog filma *Soldier* koji je krajem prošlog mjeseca upravo doživio premijeru u američkim kinima. Glavni je glumac u ovom futurističnom filmu Kurt Russel koji je, prema izjavama Southpeaka, svoj glumački posao obavio izvrsno. Priča filma događa se u dalekoj budućnosti gdje Russel glumi vojnika budućnosti, Todda, koji vrlo skoro biva izbačen iz službe i zamijenjen novom generacijom kibernetičkih i genetičko kontroliranih vojnika. Igrom slučaja završava na malom, okrutnom planetu te zahvaljujući njegovim stanovnicima uspijeva preživjeti i shvatiti kakav je život izvan bojnog polja na koje je on toliko navikao. I baš kad se stvari smire, planet biva napadnut od vojske novog poretka te ga Todd s grupicom prijatelja nastoji obraniti. Igra nastavlja priču otprilike ondje gdje ju je film završio, a vi sa svojom malom elitnom borobenom postrojbom nastavljate borbu protiv novih tirana. Inače, *Soldier* je osmišljen kao 3D akcijska pucačina razbacana na šest velikih i jedinstvenih razina. Ovo filmsko ostvarenje koje je prebačeno na vaša računala možete očekivati sljedećeg ljeta na PC-u, a ujesen i na Playstationu. Nažalost, poznajući brzinu i poduzetnost naših kinematografa, vjerojatno nećemo do tada uspjeti pogledati Russela ni u novom Warner Brossovom filmu *Soldier*.



Posebno za vas uspjeli smo se dočepati ekskluzivnih slika iz same pre-alpha verzije Soldiera.



"Vrlo smo polaskani s činjenicom da je tim iz Warner Brossa za prebacivanje svoga filma u oblik računalne igre upravo izabrao "Southpeak" Armistead Sapp, Southpeak Interactive

WING COMMANDER PROPHECY GOLD

Preko sto misija u jednom paketu

Jedna od najprodavanijih Originovih svemirskih simulacija, peti po redu nastavak Wing Commandera, odsad možete kupiti u Gold paketu koji sadrži zapravo dvije igre Wing Commander Prohpecy i kompletni dodatak/igru Secret Ops koji se inače može skinuti na Internetu, a mogli ste ga naći na našem CD-u u prošlom broju. Tako ujedinjena ova dva naslova učinit će *Wing Commander Prophecy Gold* vrlo značajnim proizvodom za sve poklonike tog serijala, posebice stoga što se u njemu nalazi više od sto izvrsno dizajniranih misija. Više informacija o ovom jedinstvenom paketu možete pronaći na službenim stranicama **www.prophecygold.com.**

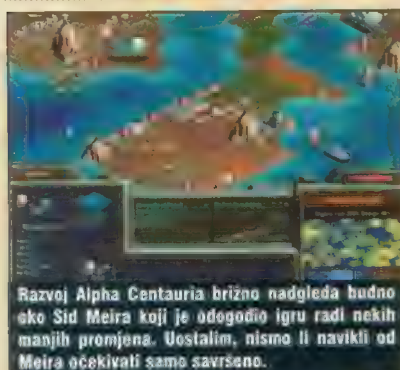


Prophecy Gold ponudit će svakom Wing Commander fanatiku sve što je ikad mogao poželjeti.

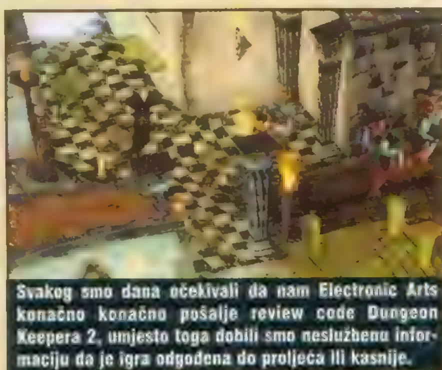
ODGOĐENI NASLOVI

Ovaj je mjesec tržište računalne zabave lagano potresano brojnim odgađanjima dugo pripremanih naslova, pogledajte sami o kojim je igrama riječ:

Alpa Centauri (Firaxis)	jesen 1998./početak 1999.
Dungeon Keeper 2 (Electronic Arts)	početak 1999./proljeće 1999.
Requiem: Avengin Angel (3DO)	krajem 1998./početak 1998.
Jagged Alliance 2 (Sirtech)	jesen 1998./prva polovica 1999.
Wizardry 8 (Sirtech)	krajem 1998./prva polovica 1999.
Gabriel Knight 3 (Sierra)	jesen 1998./prva polovica 1999.
Heroes of Might&Magic 3 (3DO)	jesen 1998./početak 1999.



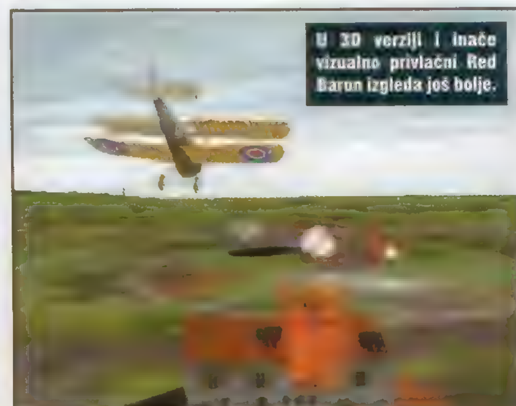
Razvoj Alpha Centauria brižno nadgleda budno oko Sid Meira koji je odogodio igru radi nekih manjih promjena. Uostalim, nismo li navikli od Meira očekivati samo savršeno.



Svakog smo dana očekivali da nam Electronic Arts konačno konačno pošalje review code Dungeon Keepera 2, umjesto toga dobili smo neslužbenu informaciju da je igra odgođena do proljeća ili kasnije.

RED BARON 3D

Dynamix je upravo izdao Reb Baron 3D, prepravljenu verziju igre Red Baron 2 načinjenu na zahtjev mnogobrojnih igrača. Novi Baron nudi potpunu podršku za 3D kartice te poboljšanu verziju multiplayer opcije kojom su igrači bili najnezadovoljniji. Prema nekim navodima, igra bi trebala donijeti i podršku za force feedback uređaje. Uzmemo li sve preinake u obzir, slobodno možemo reći da se Red Baron 3D vraća u tržišnu utrku s ostalim letačkim simulacijama.



U 3D verziji i inače vizualno privlačni Red Baron izgleda još bolje.

PSX INFO



DO NOT UNDERESTIMATE THE POWER OF PLAYSTATION

Hoće li ovo biti posljednji Božić u znaku vladavine PSX-a ili samo uvod u zlatno doba koje očekuje sve vlasnike Sonyjeve sive kutijice za interaktivnu zabavu, ne znamo, ali jedno znamo: pred nama su odlične igre za koje morate znati...

UKRATKO

NAMCO KLASICI

Zbog velike potražnje, Namco ponovno izdaje kompilacije svojih starih hitova. Ovih će dana u trgovinama osvanuti Namco's Museum Classic Volume 1 (Pac-Man, Galaga, Pole Position, Rally-X, New Rally-X, Bosconian i Toy Poy) i Namco's Museum Classic Volume 3 (Galaxian, Ms Pac-Man, Pole Position 2, Dig Dug, Phozon i The Tower of Druaga). Ako ste jedan od mnogobrojnih ljubitelja retro-gaminga, znat ćete cijeniti ovaj paket.

MOTORCYCLER

Activision je pustio prve slike iz Motorcyclera, motoutrke što je za njih razvija Funcom iz Dublina. Nakon što je Activision u rujnu otkupio prava na ovu igru, naslov je iz DIRT promijenjen u Motorcycler i sad se svi nadaju uspjehu, pogotov stoga što Activision drži prava na konverzije i nastavke. Igra je službeno odobrena od Sonyja dobivši ocjenu "vrlo dobar". Igrač u ovoj utrci ima na raspolaganju 4 stvarna motora kojima praši u multiplayeru na 12 staza split-screen načinom. Grafika je odlična, sa svim efektima koji se očekuju od ovakve igre. Motorcycler izlazi ove zime, a Activision bi se ovih dana trebao izjasniti znači li to kraj 1998. ili početak 1999.



DVA NOVA FF 8 LIKA

Square Soft je otkrio dva nova lika za svoj nadolazeći hit Final Fantasy VIII. Prvi je Irvine Kinneas, kauboj revolveraš s konjskim repićem, a drugi je Selphie Tilmitt. Oba se pojavljuju poslije u igri, kad vam se mogu pridružiti i zajedno s vama sudjelovati u borbi.

ROLLCAGE

Psygnosis je svoj RollCage prvi put javnosti predstavio na ovogodišenjm ECTS-u i već je tada bilo jasno da je riječ o pravom nasljedniku

QUAKE 2

Konačno na PSX-u!

Iz ureda Activisiona stiže objava od koje će zakucati srce svakom PSX-ašu: dovršava se Quake 2 za PSX! Konverziju ove FPP pucačine id Softwarea obavlja programerska skupina Hammerhead iz Liverpoola, a prve slike pokazuju da će Quake 2 na PSX-u izgledati uistinu dobro u 30 FPS-a i sa svim svjetlosnim efektima - što se ne bi moglo reći za Doom i ostale FPP igre prebačene sa PC-a na PSX. Naravno, konverzija ove mega PC igre nije bila nimalo lak zadatak jer su zapravo svi nivoi morali biti iznova redizajnirani da bi stali u ograničenu PSX memoriju. Kako se ovakav tip igara na PC-u oslanja na kombinaciju tipkovnice i miša, momci iz Hammerheada su posebnu pozornost posvetili sustavu upravljanja koji automatski poravnava igrača po hodnicima i olakšava skretanje pod 90 stupnjeva, što bi trebalo otkloniti poznati problem iz Dooma za PSX kada bi se igrač u žaru borbe zaglavio na nekom mjestu. Da bi to postigli, dizajneri su morali proširiti uske prolaze iz PC inačice, ali strukturu nivoa nisu bitno mijenjali jer id Software izravno nadgleda konverziju. Oružja će biti ista kao u PC inačici, ali će zato deathmatch biti poboljšan s nekoliko posebno dizajniranih nivoa i u njemu će moći sudjelovati četiri ljudska protivnika spoje li se dvije konzole preko link kabela. Quake 2 izlazi početkom sljedeće godine, a igra će biti kompatibilna s Dual Shock kontrolerom.



Svjetlosni efekti, dizajni nivoa i oružja te neprijatelji će vjerno slijediti PC inačicu



JACKIE CHAN'S STUNTMASTER

"Nobody pays money to see Jackie walk"

U ovoj se igri Jackie Chan nađe uistinu u nezgodnoj situaciji kada mu njegov najveći konkurent u istočnjačkim borbenim vještinama ukrade role na kojima je snimljen njegov najnoviji film. Da se ne bi obrukao na dan premijere, Jackie mora isprašiti mnoge po dupetu u ovoj 3D platformskoj tabačini na ulicama Hong Konga. Programeri Radical Enterteinmenta su skinuli više od 40 akrobatskih pokreta koji su zaštitni znak ovog nenadmašnog komičara motion caputure tehnikom i pojednostavili njihovo izvođenje jednostavnim sustavom upravljanja. Kako ovo nije borbena igra u stilu Tekkena, Jackie osim vlastitih borbenih sposobnosti rabi i sve raspoložive objekte i tehnike, što će izazvati pravu gužvu u hongkoškoj četvrti, baca stolice na protivnike ili se, pak, vješa o ljestve udarivši tako dvojicu odjednom. Jackie Chan's Stuntmaster donosi odličnu kombinaciju humora (glas je također snimljen sa Jackie Chana), akrobatske akcije i "trešnje" Dual Shock kontrolera samo da bi nam čekanje zime, kada igra izlazi, bilo još neizdržljivije.





Igra se oslanja na kombinaciju vratolomija...



...i interakcije s okolišom.

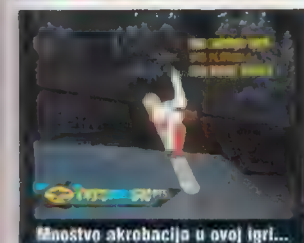
Jackie Chan u motion capture studiju gdje su snimljeni njegovi pokreti za igru

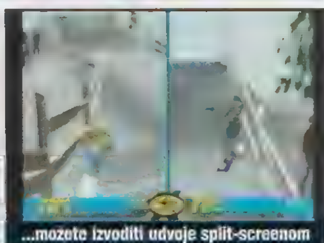
X GAMES PRO BOARDER

BOLJI OD COOL BOARDERS 3?

Radical Entertainment nam za zimu sprema novi miks zimskih sportova koji su postali iznimno popularni na PSX-u u posljednje ...me (vidi info za Cool Boarders 3 iz prošlog broja). Osim mnoštva ...va igre i tutoriala staza na kojima se možete izvježbati, igra donosi i ...cirana imena sportaša poput Todd Richardsa, Morgan Lafonte, Terje ...aakonsen i ostalih, čiji su stilove vožnje baš kao i njihove karakteristike ...ti. Navodno će biti moguće voziti, skakati i izvoditi akrobacije bilo ... a ne samo na unaprijed pripremljenim mjestima na stazi, što će ...eti veliku slobodu kretanja. U svakom slučaju, ljubitelji zimskih ...tova na PSX-u ni ove zime neće biti zakinuti.

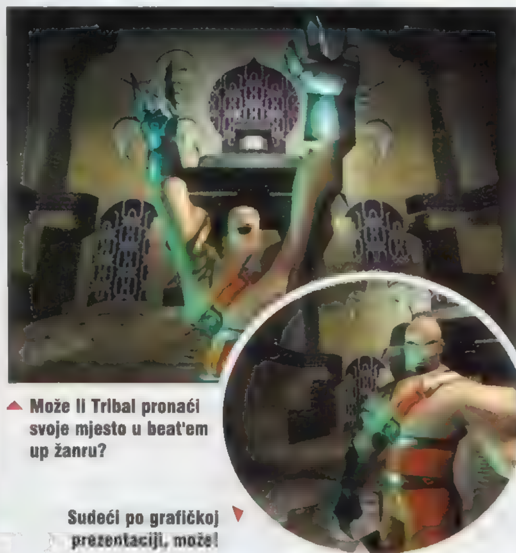

Može li X Games nadmašiti Cool Boarders 3?


Mnoštvo akrobacija u ovoj igri...


...možete izvoditi udvoje split-screenom

TRIBAL

Tribal je još jedna u nizu borilačkih igara, stoga se želi izdvojiti od ostalih karakterističnom kombinacijom slengovskog govora i ugođaja ulice, klasičnim bet'em up pristupom i platformskim izvođenjem igre. Igrač ima na raspolaganju 11 likova koje vodi kroz 33 arene izvedene u 3D grafici. U borbi će vam biti na rapolaganju već standardni komboi, power potezi i power kombo potezi, a specijalnih efekata će biti više od 100 s, navodno, dosad neviđenom grafičkom prezentacijom. Single player igranje će tražiti od igrača da osvoji određeni broj markera da bi mogao napredovati do sljedećeg nivoa, a svakog brani neki računalno kotrolirani protivnik. Ostali modovi igranja su Arcade, Tournament, VS i Four Player mod za koji morate imati multi-tap koji omogućuje spajanje 4 joypada na konzolu. Sa forama poput Panic moda, koji vašem liku daje na ograničeno vrijeme veću brzinu i energiju, te arkadnim pristupom koji podrazumijeva skakanje preko provalija, penjanje po platformama, plivanje i prelaženje preko pokretnih platformi, ova bi igra konačno mogla pokazati da ne moraju sve borilačke igre biti izvedene poput Tekkena 3. Tribal izlazi u siječnju 1999. pod okriljem SCEE-a.


▲ Može li Tribal pronaći svoje mjesto u beat'em up žanru?

Sudeći po grafičkoj prezentaciji, može! ▼

UKRATKO

Wipeouta koji unosi i mnoge inovacije u žanr. Nedavno su javnosti prezentirane nove slike iz kojih se vidi da je Psygnosis poradio na vizualnim efektima, a automobili su dobili i nova oružja. Igra ima užasno brzi grafički engine, a njen se izlazak, prema posljednjim informacijama, očekuje u ožujku 1999.





TOMB RAIDER 3
Skratimo muke svima koji ne mogu dočekati treći dio avantura gdice Lare Croft, stigla je službena obavijest iz Ediosa o datumu izlaska igre: bit će to 16. studenoga. Počnite odbrojavati dane već danas...



KAKO POTROŠITI SAV NOVAC NA PSX?

Vrlo lako ako je vjerovati Sony Computer Entertainmentu koji je ovih dana predstavio još nekoliko kvazihardverskih drangulija koje bi trebale stanjiti vaše lisnice za Božić. Naime, nakon što je ovaj mudri medijski gigant poboljšao prodaju svojih konzola ponudivši tržištu čitavu lepezu hardverskih dodataka, od korisnih Dual Shock i Analog kontrolera do prozirnih memorijskih kartica u bojama, najnovije ludorije koje bi svaki PSX-aš trebao imati' uključuju "službenu" torbicu za nošenje konzole i čuvanje CD-a. Spomenuti noviteti će u trenutku čitanja ovog teksta biti dostupni tržištu, a cijena im je, u Engleskoj, 14.99 funta (cca 160 kn) za torbicu za PSX i 9.99 funta (cca 110 kn) za futrolicu za CD-e. Torbica za konzolu je dizajnirana u elegantnom crnom stilu, ima prostor za igre, PSX periferije i kablove. Futrola za CD-ove ima mjesta za 14 igara s posebnim prostorom za manuale i dodatnim prostorom za memorijske kartice. Odnedavno je na tržištu i poseban paket koji se prodaje po privlačnoj cijeni od 25 funti, a sadrži torbicu za konzolu, digitalni PSX joypad i memorijsku karticu



▲ Iako izgleda mala, futrolica za CD-e može spremiti...


▲ ...14 CD-a, manuale i memorijske kartice.


▲ U ovu PSX torbicu taman još stane novi broj Hackera.

TECH INFO

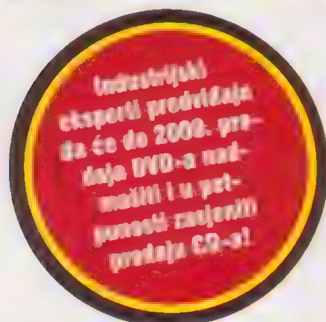


Razvoj događaja u svijetu hardvera krenuo je neočekivanim tokom. Hoće li Intel i 3Dfx ostati na tronu ili potonuti u prosjek?

AGP ILI SMRT?

Donosimo lošu vijest za vlasnike kartica temeljenih na 3dfx-ovim čipovima! U posljednje vrijeme igre sve više iskorištavaju AGP mogućnosti uporabom ogromne 16-bitne teksture. Velike detaljne teksture često imaju veći utjecaj na realnost neke scene s velikim brojem poligona. Odličan primjer su igre Trespasser i Shogo. Većina novih igara također će iskoristiti napredne AGP mogućnosti (Quake Arena...). Zanimljivi komentari stižu iz Half Life tabora - trenutačna varijanta igre rabi oko 40 MB tekstura. Zanimljivo je da su morali reducirati količinu i kvalitetu tekstura da bi Voodoo 2 uspio sve prožvakati. 3Dfx je pogrešno zaključio da u AGP ne treba ulagati jer nudi zanemarive prednosti u usporedbi s PCI sučeljem. što će im se razbiti o glavu. Čak i Banshee koji postoji u AGP varijanti rabi samo 1x AGP! Kolo trenutačno vodi Riva TNT, vidjet ćemo imaju li potencijalni pretendenti na tron (ATI. 3Dfx. Matrox) dovoljno snage za borbu s njim. pogotovo s novim i bržim koji se očekuje u prvoj polovici sljedeće godine.





ATI Nova serija ultrabrzih kartica





Ati je objavio izlazak četiriju novih kartica na tržište početkom ovog mjeseca. Sve kartice temeljene su na njihovom novom čipu u koji se polažu velike nade, Ati Rage 128.

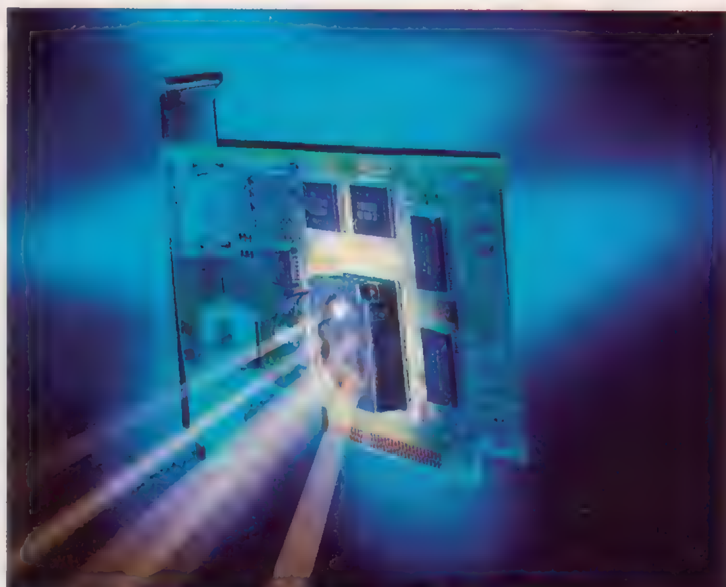


Kako svojim mogućnostima, tako i cijenom, namijenjen je mutlimedijski orijentiranim korisnicima. Zahtjeve brzog OpenGL-a zadovoljit će Rage 128 GL. Rage 128 VR nešto je oslabljena verzija namijenjena kućnoj uporabi. Ati Rage Magnum namijenjen je najzahtijevnijim korisnicima i cijenom i performansama. Vjerujemo da će igrače najviše zanimati Ati Rage Fury koji će biti idealan za visoko zahtjevne igre kojima će itekako dobro doći čak 32 MB memorije na 125 MHz. Početna cijena je 300$. Naravno, ove kartice će u odgovarajućim izvedbama podržavati i TV izlaz/ulaz, a sve imaju ubrzanu dekompresiju DVD Mpeg 2 zapisa. Može li se Ati popeti na prvo mjesto u industriji zabavne grafike? 3Dfx nam je i onako svima dosadio...

Windows NT obitelj mijenja ime - Windows NT 5.0 bit će lansirani pod imenom Windows 2000, što označava kraj serije Win9X i označava početak nove ere u svijetu operativnih sustava!

ELSA Grafika s njemačkim štihom

ELSA grafičke kartice poznate su po iznimnoj kvaliteti, mogućnostima, brzini, ali i paprenoj cijeni. Na naše su tržište stigle nove Elsine kartice temeljene na Nvidiinim čipovima - Erazor LT (temeljena na Riva 128 ZX) i Erazor II (temeljena na Riva TNT čipu). Sudeći po testovima koje smo pronašli na internetu, riječ je o najbržoj, ali i najskupljoj TNT kartici. Doduše, ima TV izlaz i ulaz, što je dodatno poskupljuje. Brzina je postignuta bržim taktom procesora i memorije na kartici, što je zahtijevalo dodatni hladnjak (vidi sliku). Demonstraciju ove kartice vidjet ćete na Info Gameru, a recenziju pročitajte sljedeći mjesec u Hackeru.



DIAMOND RIO ILEGALAN



Sigurno se sjećate naše priče o najpoznatijem komercijalnom Mp3 playeru koji bi Diamond trebao uskoro početi prodavati. Pa, stvari su se prilično zamrsile! RIAA, američki ekvivalent Hrvatskoj glazbenoj uniji, tužila je Diamond pokušavši mu nametnuti zabranu prodaje ovog možda ilegalnog uspješnog komada hardvera. Sukob je nastao oko zakona o autorskim pravima, radi čega je RIAA tužila Diamond, a oni odbili sve optužbe. Odluka donijeta prije tri tjedna zabranila je određeno vrijeme prodaju Rio Diamondu, ali isto tako obvezala RIAA da Diamondu isplati unaprijed odštetu od 500000 $ za eventualnu štetu. Zanimljiv epilog, možda nam vi možete prosvijetliti tko je ovdje pobjednik?



Prema predviđanjima kompjutorskih znalaca, pred nama je golem skok u goloj procesorskoj snazi. Za godinu dana procesori će biti toliko brzi da ih neće stići ni brze nove AGP4x grafičke kartice!

AMD ILI INTEL?

Pitanje je sad



Eto dočekali smo lagani zalazak sretne
a. Čeka li isto Intel, najjačeg svjetskog proizvođača procesora? Ako se AMD-ove najave obistine, lako moguće. U sljedećih nekoliko mjeseci AMD kani lansir ati K6-3, tzv. "Sharptooth" procesore, brzin 300-450MHz. Tvrde da će biti brži od Intelovih na istim frekvencijama iako će rad na Socket 7 pločama. Doduše, bit će to Su 7 ploče s mogućnostima napredne Pentiun ploče. Sharptooth (engl. oštar zub) proces trebali bi odgoditi prelazak korisnika na Slo ploče. Otprilike u isto vrijeme Intel će biti s man za lansiranje Katmaia. No, ovaj će dož krah ne ponudi li nešto više od KNI instrukc će raditi istom brzinom kao i Pentiumi 2 u svakodnevnim aplikacijama. Poslije, u drugoj polovici 1999., AMD će lansirati novi AMD K7 procesor. Ovo će biti prvi procesor koji će rabiti Slot A podnožje za procesor. AMD planira da korisnici skokom sa Socket 7 na Slot A ploče potpuno preskoče Slot 1 koji podržavaju samo Intelovi procesori. Ovakav razvoj situacije prilično je izvjestan pošto će AMD-ovi procesori sa K7 doseći neslućene brzine. Intelova jedina šansa je što prije završiti Coppermine, 0.18 mikronsku verziju Katmaia. Osim borbe oko premoći procesora, vodit će se i borba između 3DNow! i KNI, novih međusobno nekompatibilnih setova instrukcija. KNI će imati težak zadatak jer je 3DNow! već sada prilično rasprostranjen. Zamislite koliko će tek biti rasprostranjen kada se KNI pojavi na tržištu. Zakon tržišta je jednostavan: uspjeva onaj koji ima softversku podršku, a ne onaj koji ima kvalitetniji procesor.

Ovo nas dovodi do zaključka da će K7 podržavati 3DNow!, a ne KNI instrukcije... Nagli i munjeviti razvoj AMD-a odlična je stvar za sve potrošače informatičkih proizvoda jer Intel više nije u poziciji taktiziranja i monopolizoranja tržišta. Očekujte munjevit pad cijena - i još brži rast performansi.







CREATIVE LABS

Desktop Theatre - Dolby Digital!

Creative je odlučan u svojem nastojanju da vaš radni stol pretvori u ...no kino, što najbolje potvrđuju ...jnoviji proizvodi! Odličan paket za ...VD reprodukciju s genijalnim TV izla...n Encore Dxr2 doživljava svoju drugu ...karnaciju. Ovaj novi paket donosi nam ...zani DVD drive 5x brzine, dekodersku ...u s poboljšanim Firmwareom i novi ...jački softver (koji se mogao skinuti s ...terneta). Ovaj sustav omogućava kristalno čistu ...eprodukciju DVD naslova na monitoru, televizoru ili ...multano na jednom i na drugom. Preporučena ...na je 249$. Za vrhunski zvučni doživljaj Creative ...preporučuje punu verziju svoje Live! kartice s digi...m izlazom što omogućava izravno spajanje ...nala na vanjski Dolby Digital dekoder. Za one



željne beskompromisnih zvučnih performansi, Cretive je izbacio najnoviji paket od šest zvučnika koji uključuje vanjski Dolby Digital dekoder čija će cijena biti nevjerojatnih 300$, što je deset puta niže od sličnih paketa drugih proizvođača Hi-Fi opreme.

Nevjerovatno! Zvučni sustav je napravljen tako da maksimalno iskoristi svih 6 zvučnika igrali obične stereo igre, Dolby Surround ili igre sa EAX ili Aureal3D podrškom. Ovaj sustav zvučnika uvelike će vam poboljšati doživljaj bilo da gledate filmove, igrate igre ili slušate glazbu. Sastoji od integriranog 5-kanalskog pojačala sa Dolby Digital AC-3 (AC - Audio Compression) dekoderom. Na pojačalo spa-



jate 5 satelitskih magnetski oklopljenih zvučnika od kojih je jedan veći i služi za srednji kanal. Aktivni subwoofer je tu da bi produbio zvučnu sliku i oko radnog vam stola stvorio pravi kino ugođaj. Očekujte iscrpnu recenziju u sljedećem broju. A do tada - brzo na Info gdje će dotični sustavi biti izloženi!

ANACHRONOX

Ion Storm je dosad bučno najavljivao svaki svoj projekt. Dominion je prilično neslavno prošao, Daikatana se još uvijek nije pojavila, a što je s Anachronoxom?

NAJAVLJUJE **Damir Đurović**

INFO

PROIZVOĐAČ	Ion Storm
IZDAVAČ	Eidos Interactive
PLATFORME	PC
IZLAZI	Prva polovica 1999.

TKO je god redovitiji čitatelj ovog časopisa ne može reći da nije nikada čuo za tvrtku Ion Storm, a onaj drugi dio čitatelja ne može reći da barem jednom nije čuo za Johna Romera i Daikatanu. Pitate se kakve veze sa svim tim ima igra pomalo čudnog naziva Anachronox? Odgovor je vrlo jednostavan: Romero, jedan od vlasnika i osnivača Ion Sorma, dizajner je i producet Daikatane čija je sličnost s Anacrhonoxom u tome što obje igre rabe licencu za 3D Realmsov Quake 2 engine. I tu prestaju sve sličnosti među njima.

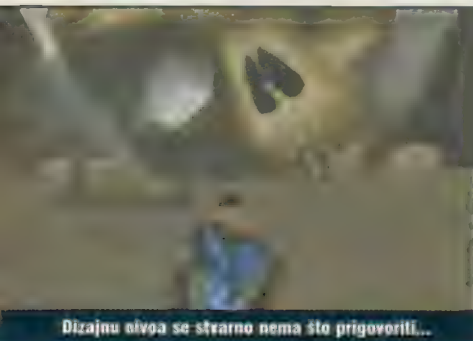
Iznenađeni ste činjenicom da će Ion Stormova nova igra Anachornox rabiti Quake 2 unatoč tome što je riječ o RPG naslovu? Moramo priznati, i mi smo bili iznenađeni, no ubrzo su se sve iluzije bile razbijene. Izvedena poboljšanja na engineu su toliko velika - programeri pričaju o skoro polovičnim izmjenama koda - da ćete tijekom igre vrlo teško osjetiti da se nalazite u Quake 2 okružju. Prije svega, likove koje vodite kroz priču pratite iz perspektive trećeg lica, te se već tu gubi sličnost s bilo kakvim 3D pucačinama. Krajnji zaključak priče o vizualnom izgledu igre je vrlo pozitivan i pokazuje da je Anachronox još jedna od igara koja Quake 2 engine može potjerati dalje nego je itko zamišljao. No dosta o tehničkim podacima, prijeđimo na priču i koncept, što su svakako najvažniji elementi dobre role playing igre. Priča je, kao i čitava igra, otkačena, što bi trebalo još više zaintigrirati i privući igrače. Sve započinje u



dalekoj budućnosti na nekoj udaljenoj galaksiji u prenapučenom gradiću prepunom ološa, Anachronoxu, gdje upoznajete otkačenog znastvenika koji vas, ne biste nikad pogodili, uspije nagovoriti da mu pomognete u spašavanju svijeta od nove opasnosti koja se nadvila nad njim. Kroz igru vodite grupicu (najviše sedam likova) sastavljenu od Sylvester "Sly" Bootsa iliti vas, ljepotice Styleto Anyway, već spomenutog ludog znastvenika Rho Bowmaan te još nekoliko ništa manje otkačenih likova. Pri spašavanja svijeta, na svom dugom putu srest ćete preko četrsto karakterističnih NPC-ova i oko 140 uvijek za borbu raspoloženih beštija razbacanih na stotinjak briljantno dizajniranih lokacija. Svoju će premijeru igra doživjeti na PC računalima vjerojatno u proljeće, a nedugo nakon toga trebala bi izaći i posebna Internet multiplayer verzija o kojoj se zasad ništa ne zna. Anachronox je, čini se, strašno zanimljiv naslov te će biti vrlo dobra zamjena ako im propadne godinama najavljivana Daikatana.

"U današnje vrijeme kad je tržište interaktivne zabave pretrpano kojekakvim klonovima, Anachronox svojom otkačenošću i konceptom odskače od ostalih pružajući pravi predah na tom polju"

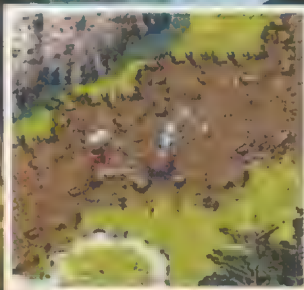


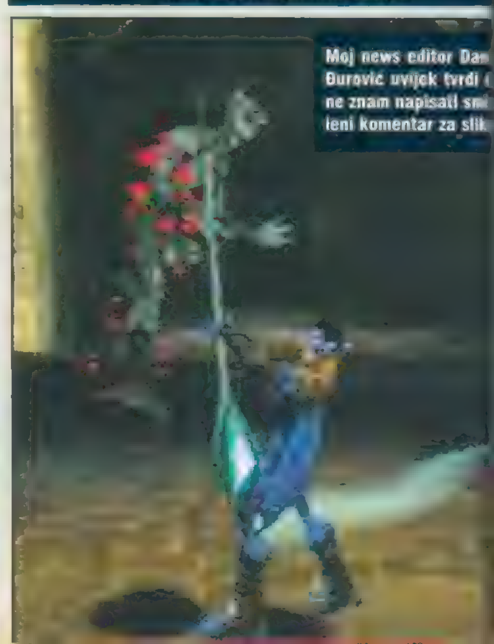

Dizajnu nivoa se stvarno nema što prigovoriti...


...a bogami niti svjetlosnim efektima.


Raziel u povampirenom izdanju.

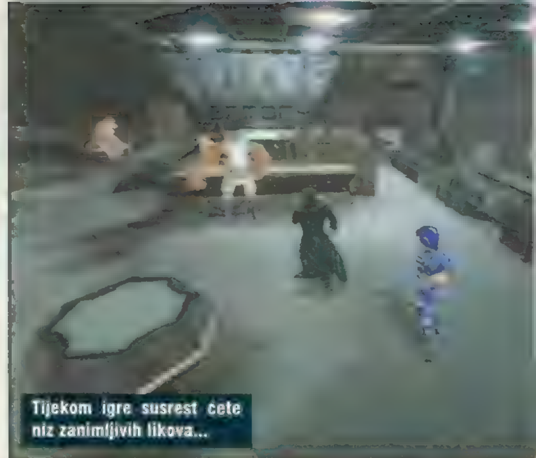

Ovako izgleda novi Legacy of Kain u 3D grafici...


...a ovako je izgledao u 2D prije dvije godine.

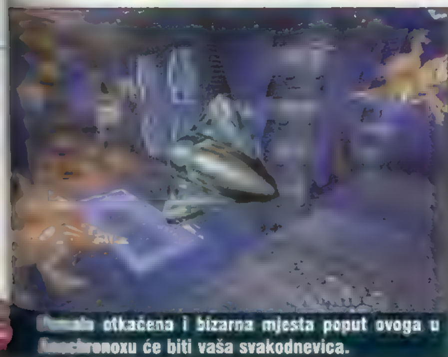

Moj news editor Da[n] Đurović uvijek tvrdi [da] ne znam napisati smi[s]leni komentar za slik[e].



Do sada nismo vjerovali da se Quake 2 engineom mogu prikazati vješto dizajnirane građevine, Anachronox nas je natjerao da promijenimo mišljenje.



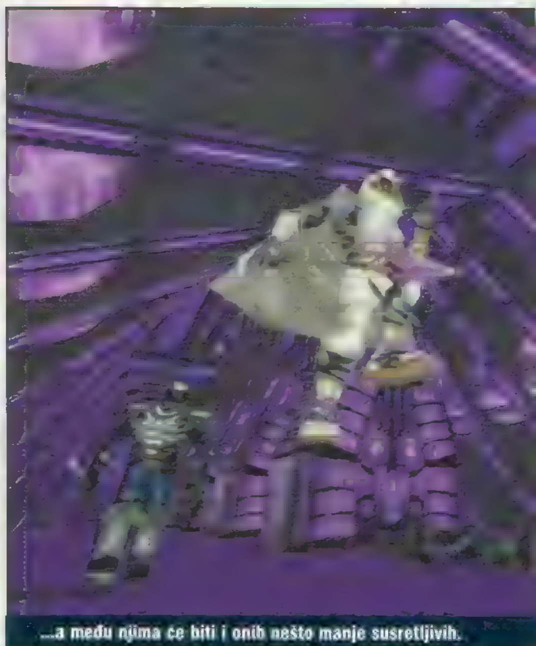
Tijekom igre susrest ćete niz zanimljivih likova...



[illegible] otkačena i bizarna mjesta poput ovoga u Anachronoxu će biti vaša svakodnevica.



Prerađeni Quakeov engine sposoban je prikazati i maglu, kišu i ostale atmosferske prilike koje podižu tenziju.



...a među njima će biti i onih nešto manje susretljivih.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

PlayStation ONLY

Blood Omen: Legacy of Kain uskoro dobiva svoj nastavak koji će vjerojatno biti hit, a gotovo je sigurno da će biti izveden u 3D grafici i 100% samo za Playstation

NAJAVLJUJE **Kristijan Žibreg**

INFO	
[illegible]AČ	Crystal Dynamics
[illegible]	Crystal Dynamics
[illegible]	PSX
[illegible]	Siječanj 1999.

KAINU vampiru je svagdašnji život u mračnoj zemlji Nosgoth postao nepodnošljivo dosadan - šestorica se njegovih podanika bori za njegovu naklonost, a sve što je već odavno postalo neživo-[illegible] dok ga jednog dana Raziel, jedan od podčinjenih vampira, ne razbjesni - krilima. Krugovi bliski Kainu tvrde da se moćni vampir razbjesnio upravo stoga što je i sam bezuspješno pokušavao razviti krila te ne treba čuditi što je iz čiste ljubomore i pakosti bacio Raziela u strašni bezdan gdje ga je dočekao Stari, drevno biće koje je itekako pregladnilo jer je priliv duša iz Kainovog svijeta u posljednje vrijeme prilično slab. To je, navodno, i posljednja novost vezana uz Raziela, no Hackerov tim povampirenih izvjestitelja na čelu s "ubojicom dječjeg lica" Damirom Đurovićem je otkrio da se Raziel ipak vratio u Kainov astralni svijet ne bi li pobio besmrtne vampire i utanjio glad Staroga za novim dušama. Prema riječima Besmrtnog glasnogovornika iz mračne zemlje Crystal Dynamics, tu negdje počinje i vaša igra...

Soul Reaver će biti još morbidniji, krvaviji i mračniji od svog prethodnika, a ugođaju će svakako pridonijeti i njegov najuočljiviji adut - 3D grafika. Iako su prve radne verzije nivoa demonstrirane na E3-u bile prilično neimpresivne, nedavno su javnosti prezentirane nove slike na kojima je uočljiva nevjerojatna detaljnost i realnost gotičke arhitekture koju su programeri uspjeli strpati u ograničenu memoriju PSX-a!



I kao da to nije dovoljno, grafika je prebačena u precizniju visoku razlučivost, a bogatstvo tekstura i veličinu nivoa treba zahvaliti mudrom triku koji se sve češće primjenjuje na PSX-u: učitavanju tekstura i scena s CD-a "u letu", tj. po potrebi, ovisno gdje se igrač trenutačno nalazi.

Igra će imati pristojan broj beštija i bossova koji su zanimljivi utoliko što ih možete ubiti i zarobiti im dušu, čime ćete steći specijalne sposobnosti poput penjanja po zidovima, letenja itd. "Sve je to lijepo, ali što tu ima za mene?" reći će prosječni čitatelj namrštivši lagano obrve nad stranicama ovog članka. E pa, vaš lik im sposobnost prebacivanja u astralni svijet u kojem može letjeti, visoko skakati, provlačiti se kroz *Stvarno Uske Prolaze* i slično. Ulaskom u astralni svijet možete uživati u pravoj slobodi kretanja usporedivoj sa onom u Zeldi na N64.

Zanimljivo je i to da je Razier besmrtan! Da, dobro ste pročitali, u igri ne možete poginuti - koliko god to nevjerojatno zvučalo! Naime, kad ostanete bez energije, prelazite u astralni svijet i nastavljate igru. Da biste se vratili u materijalni svijet, morate pronaći *Stvarno Teško Dostupan Portal*, a od druge polovice igre Razier može prelaziti u nj i bez pronalaženja portala.

Hackeru se dopada priča, ideja o astralnom i materijalnom svijetu, kao i mračni gotički ugođaj igre. Čini nam se da bi Crystal Dynamicsu bilo bolje da se predomisli i počne raditi na PC verziji jer smo sigurni da će si ovom igrom povećati brojke u čekovnoj knjižici. ◀

GALLEON

Nekolicina se igara po nekim posebnim karakteristikama uspije izdvojiti iz mnoštva ponuđenih na tržištu, a postoje i one koji idu još dalje - one predstavljaju sam vrh interaktivne zabave. Jedna od takvih je Galleon

NAJAVLJUJE **Damir Đurović**

INFO

PROIZVOĐAČ	Confounding Factor
IZDAVAČ	Interplay
PLATFORME	PC
IZLAZI	Tijekom 1999.

VEĆ je mnogo puta dokazano da uspjeh ne može izostati ako se na nekom projektu okupe provjereni ljudi. Po onome što smo vidjeli, pravilo potvrđuje i Galleon. Dva glavna čovjeka koji pokreću tvrtku Confounding Factor dio su tima koji je stvorio klasik među 3D akcijskim avanturama - Tomb Raider i njegovu glavnu protagonisticu, danas svima poznatu Laru.



Dotična dva gospodina su Paul Douglas i Toby Gard, obojica su zauzimala vodeće pozicije tijekom stvaranja Tomb Raidera s kojim Galleon ima uočljivih sličnosti. Dok je Douglas bio glavni programer, Gard je bio vodeći grafički umjetnik na projektu. Iskustvo stečeno na prijašnjim projektima kane na najbolji mogući način iskoristiti u novom naslovu. Galleon je koncepcijski sličan Tomb Raideru po tome što su obje igre zamišljene kao akcijske avanture s pogledom iz trećeg lica, ali Galleon ima mnogo bolji grafički engine, usudio bih se reći, jedan od najboljih koji smo vidjeli u posljednje vrijeme, a tu je još i niz drugih različitosti, od vremenskih razdoblja koje igra zaokružuje do animacije i drugih osobitosti. Glavni junak i protagonist Galleona je mladi, iskusni morski vuk Rhama. Iako bi se moglo očekivati da će biti sušta suprotnost Lari, tj. klasični tip macho muškarca, to uopće nije tako. Rahma se po svojoj agilnosti i brzini može bez problema mjeriti s gospođicom Larom, a ni po opsegu struka ne zaostaje mnogo za njom (e, tu su malo dizjaneri pretjerali). Priča započinje negdje u prošlosti na dalekom oceanskom otočju gdje lokalni čarobnjak, liječnik (ili nešto slično) pronalazi tajanstvenu galiju. Nastojeći otkriti otkuda potiče zagonetni brod i njegov dragocjeni teret, čarobnjak zapošljava Rhamu koji prikuplja malu brodsku posadu, ukrcava se u galiju i kreće u istraživanje dalekih, egzotičnih krajeva. Igra se odlikuje naprednom umjetnom inteligencijom neprijatelja, ali i svih ostalih likova. Samo elementi nabrojani u ovom tekstu dovoljni su da učine neku igru nezaboravnom, ali to nije sve - ljudi iz Counfouding Factora poručuju da će igrivost Galleona zavesti čak i najveće mrzitelje žanra kojem pripada ovaj naslov. Ostaje nam jedino pustiti vas da uživate u fantastičnim slikama iz igre koje više govore nego ovaj tekst.

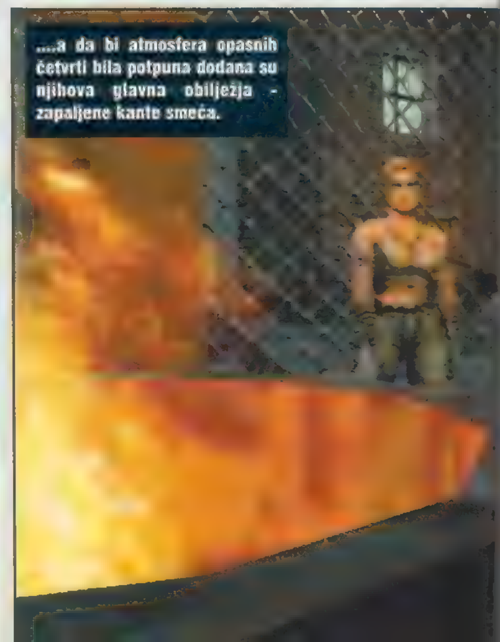
" Galleon i njegov protagonist Rhama mogli bi sljedeće godine postati novi sinonim za vrh akcijsko-avanturističnog žanra koji je do sada predvodio Tomb Raider."


Naoružanje u Kingpinu služi svojoj svrsi


Neprijatelji nisu samo veliki nabildani tipovi sa strojnicama, naći će se i pokoja zanimljiva zvjerčica poput ove.

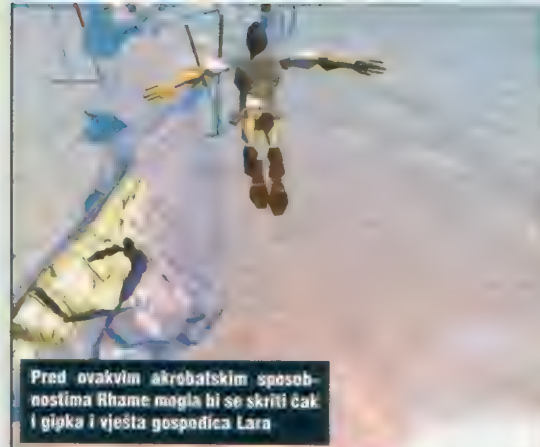

Iznimno se pazilo da svaki detalj bude na svom mjestu....


Atmosfera mračnih ulica prepunih kriminala je fantastično dočarana za što su ponajviše zaslužne promjene na Quake 2 engineu.

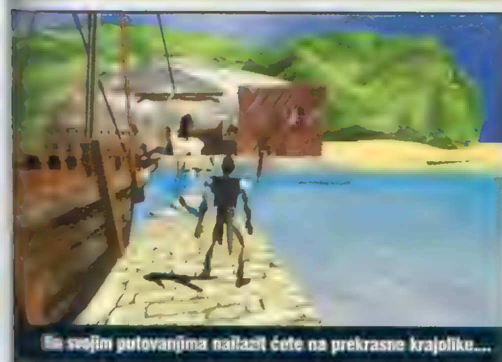

....a da bi atmosfera opasnih četvrti bila potpuna dodana su njihova glavna obilježja - zapaljene kante smeća.



Smješak na licu, sunčeve zrake na leđima, mač za opasačem - nije li krasno biti heroj!?



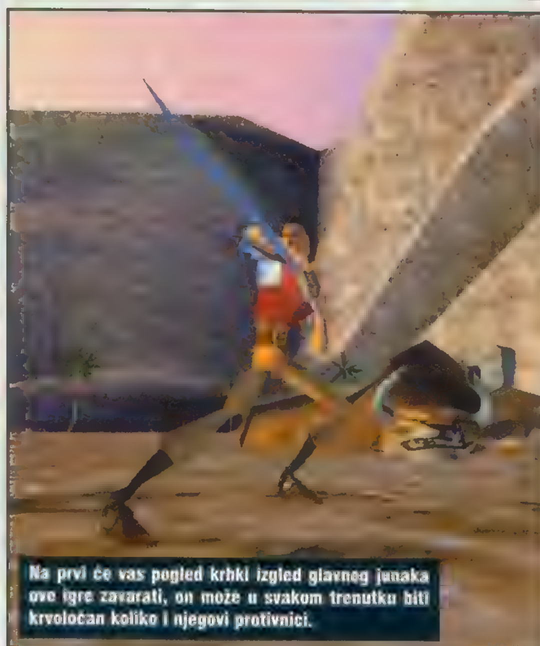
Pred ovakvim akrobatskim sposobnostima Rhame mogla bi se skriti čak i gipka i vješta gospođica Lara



Na svojim putovanjima nailazit ćete na prekrasne krajolike....



....i ništa manje zgodne stanovnike



Na prvi će vas pogled krhki izgled glavnog junaka ove igre zavarati, on može u svakom trenutku biti krvoločan koliko i njegovi protivnici.

KINGPIN

Krvavi gangsterski obračuni, svijet prepun kriminala, raspačavanje droge po ulicama, sve je to tek malen dio Xatrix Entertainmentove nove kontroverzne 3D pucačine

...VLJUJE **Damir Đurović**

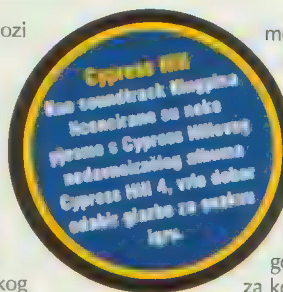
INFO

...ĐAC	Xatrix Entertainment
	Interplay
...RME	PC
	Proljeće 1999.

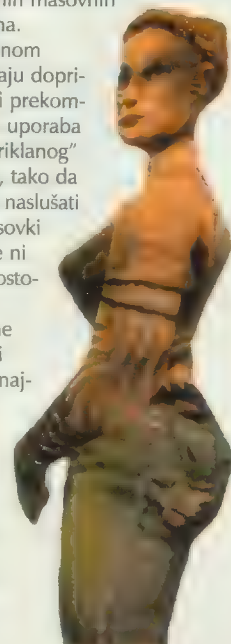
U novijim je igrama sve naglašenija otkačenost i kontroverznost - pogledajte samo neke od naslova koji dolaze - a među njima se ističe Carmaggedon 2. Među vodećim tvrtkama koje se nalaze u mutnim vodama takve vrste igara ističe se Xatrix Entertainmenet koji je već za Interplay izdao veći broj igara od kojih svakako valja istaknuti otkačeni Redneck Rampage 1 i 2. Dečki iz Xatrixa trenutačno rade na novom projektu koji također pripada spomenutom području igara, a ime mu je Kingpin.

Riječ je o još jednoj igri koja rabi modificirani i iznimno popularni Quake 2 engine prema kupljenoj licenci. Promjene izvršene na vizualnoj strani enginea lako su uočljive i vrlo upečatljive, u što se mogao osvjedočiti i naš urednik Kristijan na jednoj od press konferencija na ECTS-u prije dva mjeseca. Programeri Kingpina glavni naglasak u igri nastoje dati stvaranju mračne, zagušene atmosfere prljavih gradskih četvrti u kojima vladaju razuzdane ulične bande i ostale gangsterske grupacije koje se bave najrazličitijim vrstama kriminala te se međusobno sukobljavaju oko prevlasti nad teritorijem. Radnja je smještena u devedesete godine, igru započinjete u ulozi mladog člana jedne od lokalnih bandi nastojeći što više napredovati u gangsterskoj hijerarhiji ne biste li dogurali do šefa svih šefova, velikog tateka, glavnog razbijača ili jednostavnije Kingpina. Na tom teškom putu bavit ćete se svim i svačim, ponajviše nasiljem - bit će tu svega, od prebijanja kolega koji ne rade posao kako treba do "iznuđivanja" informacija od članova drugih bandi pa do krvoločnih međusobnih masovnih obračuna.

"Ako ste osoba visokih moralnih normi te ne podnosite prevelike količine žestokih psovki i litre prolivene krvi, klonite se Xatrixovog Kingpina, ako, pak, nemate ništa protiv malo otkačene zabave koja nema nikakve veze s realnošću, navalite. "

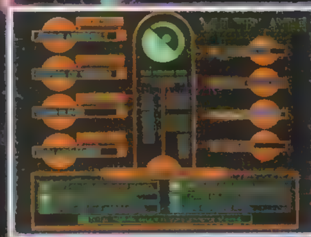


Konačnom ugođaju doprinosi i prekomjerna uporaba "nepriklanog" jezika, tako da ćete se naslušati gomile psovki za koje niste ni vjerovali da postoje. Kingpin će sljedeće godine definitivno biti svrstan među najnasilnije igre. Stoga, ako ste osoba visokih moralnih normi - izbjegavajte ovu igru..





U Alpha Centauriu vam neće nedostajati bogatstvo opcija za istraživanje.



Posebno oduševljava multiplayer koji podržava čak 7 igrača istodobno!

ALPHA CENTAURI

Sid Meier je stvorio Civilization i prodao ga u više od dva milijuna primjeraka. Ovih dana igrački svijet s nestrpljenjem iščekuje njegovu novu igru koja je u razvoju više od dvije godine

NAJAVLJUJE **Kristijan Žibreg**

INFO	
PROIZVOĐAČ	Firaxis
IZDAVAČ	Electronic Arts
IZLAZI	Siječanj 98
PLATFORME	PC

JOŠ nas samo dva mjeseca dijele od izdavanja Alpha Centauria - tajanstvene nove igre koju Sid Meier pod okriljem svog novog poduzeća Firaxis razvija skoro dvije godine. Nakon neviđenog uspjeha Civilizationa, igre koja ga je proslavila, postavlja se pitanje može li ovaj kreativac nadmašiti samoga sebe i napraviti bolju igru od ove. Sudeći po najavama, a i vidjevši radnu verziju igre na ECTS-u, Alpha Centauri će svim ljubiteljima Civilizationa pružiti apsolutno sve za čim su žudili svih ovih godina.

Ova posljednja izjava zvuči smjelo, zar ne? Na stranu uvjerenje da je Civilization savršena i nedostižna igra do dana današnjega, može se i bolje - iako to još uvijek nitko nije uspio dokazati. Alpha Centauri počinje ondje gdje Civilization završava: radnja se odvija u 22. stoljeću kada na planet koji kruži oko Alpha Centauria, Zemljine najbliže zvijezde nakon Sunca, stiže grupa kolonista. Burt Reynolds je odgovoran za detaljnu priču koja objašnjava kako su se kolonisti, koji predstavljaju reprezentativni uzorak najvažnijih Zemljinih nacija, tijekom dugog putovanja podijelili u sedam različitih frakcija koje različito razmišljaju i zastupaju različite filozofije. Upravo taj detalj izdiže ovu igru iznad ostalih - igrač može preuzeti kontrolu nad bilo kojom od sedam frakcija koje se sada ne razlikuju po oružju i zgradama nego po svojim razmišljanjima, filozofiji, tehnologiji i nakanama.

KONCEPT SNOVA

Čitav se koncept Alpha Centauria temelji na frakcijama i njihovim različitim motivima. Primjerice, Conclaviats su religijski fanatici, Stepdaughters of Gaia su "zeleni" ekstremisti, Morgan Conglomerate su strogo okrenuti profitu, a Spartans je frakcija koju zanima samo ratovanje. Motivi i nakane pojedinih frakcija izravno utječu na njihove predosti i nedostatke. Tako će, primjerice, Morgan Conglomerate imati veće ekonomske prihode jer im je to primarni motiv, ali će im zato i stanovništvo zahtijevati visok životni standard, što će onda i povećanje populacije učiniti iznimno skupim projektom. Gotovo je neizbježno da interakcija sedam ovoliko različitih frakcija učini igru vrlo neujednačenom, tj. duljim bi se igranjem otkrile 'rupe' u dizajnu koje bi omogućile nepravednu nadmoć, zato je razvojni tim Alpha Centauria posvetio tome veliku pozornost, što i je glavni razlog kašnjenja igre - AI se stalno testira i debugira, u želji da igra konstantno pred igrača postavlja nove izazove. Multiplayer će u ovoj igri biti podržan na sve moguće načine, a kako svaka od sedam frakcija može biti računalno ili ljudski kontrolirana, to znači da će čak 7 ljudi moći istodobno igrati igru u multiplayeru.

Grafički engine koji pokreće Alpha Centauri generira lijepe i precizne mape, a kako je riječ o igri koja se ne odvija u 3D-u, bit će igriva i na slabijim strojevima. Teren je i najveći strategijski faktor u igri jer pruža zak-

JESTE LI ZNALI DA...

...se ovih dana na Internetu očekuje službeni demo Alpha Centauria. Naravno, moći ćete ga odigrati i na našem novogodišnjem HackCD-u, ali ako ne možete dotad čekati, usmjerite svoje WWW pretražitelje na www.alphacentauri.com, službene stranice igre na kojima će demo biti dostupan. Vijest sama po sebi ne bi bila toliko značajna da nije riječ o toliko iščekivanoj i brižljivo pripremanoj igri. Iz izvora bliskih Electronic Artsu saznajemo da će demo dati igračima prilično slobode, tj. neće biti previše ograničen, što nije karakteristika mnogih demoa. Na spomenutim ćete WWW stranicama, osim demoa, naći mnoštvo informacija i multimedijalnih zapisa (trailera, slika, zvukova itd.), a svaki se tjedan objavljuje i novo poglavlje službenog scenarija za Alpha Centauri koji je pravo malo literarno djelo. Ako dosad niste shvatili, svakako navratite na www.alphacentauri.com.

ća od života, latinsko remek- djelo genijalnog Sid Meiera.

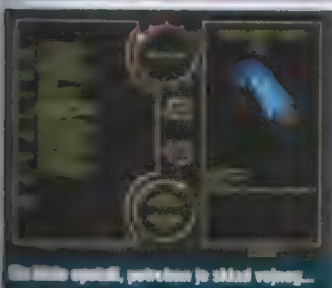
Svaka frakcija ima svoj jedinstveni karakter objedinjen u vođi, što je prilično neuobičajeno za strategijsku igru. Za razliku od Dune 2 gdje imate savjetnike koji ne igraju bitniju ulogu i igri, ovdje svaki vođa ima određenu filozofiju, način odijevanja, kulturu i govor koji utječu na ponašanje tijekom diplomatskih pregovora. Malopomalo se razotkriva i priča koja objašnjava podrijetlo svake frakcije i njenog vođe.



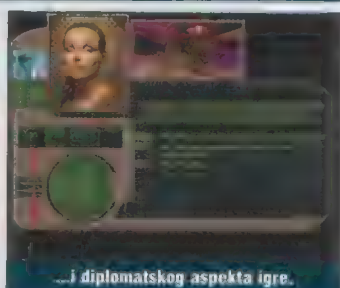




Burt Reynolds je posebnu pozornost posvetio koncpetu teritorija, bolnoj točki Civilizationa. Ako igrač s računalnim protivnikom potpiše mirovni sporazum, navi će algoritmi zaduženi za kretanje voditi računa da računalo ne šalje svoje jedinice preko teritorija koji pripada igraču jer bi tada mirovni sporazum bio prekršen.



...vojnog...



...i diplomatskog aspekta igre.

... potrebne resurse koje ... frakcije koju vodite. ... terena se u AC odvija ... grandioznijoj skali nego u ... - možete promijeniti ... planeta ne biste li ... resursa ili stvorili ... svojih gradova. ... uvijek dostupan sustav ... će se da se ne izgu... opcijama igre, a ... gubiti vrijeme na ... sitnicama mogu to ... i posvetiti se ... Na taj način,

Alpha Centauri mogu igrati i neiskusni igrači (tim više što vas igra s nekoliko odličnih tutorial misija uvodi u način igranja) koji će se brinuti samo o globalnim strategijama, a sve ostalo prepustiti računalu, a poslije, napretkom i usvajanjem načina igre, mogu zagrepsti ispod površine i preuzeti brigu nad mikromanagementom. Iako Alpha Centauri ne predstavlja revoluciju u svijetu igara, evolucijski korak u odnosu na Civilization je ovdje toliko velik da je ova redakcija uvjerena kako je riječ o igri koja će nadmašiti spomenutu legendu.

SID MEIER I BRIAN REYNOLDS

Svatko tko se iole "ozbiljnije" bavi igrama zasigurno zna tko je Sid Meier, legendarni tvorac Civilizationa, igre koja još uvijek ne silazi s top ljestvica unatoč zastarjelom izgledu i izvođenju. Sid je jedan od rijetkih ljudi koji je uspio afirmirati svoje ime u industriji koja ne trpi isticanje individualaca i jedan od malobrojnih koji si može dopustiti da igre koje on potpisuje nose oznaku "Sid Meier's". Jedina osoba koja se po tome može mjeriti sa Sidom je čuveni Peter Norton koji se samouvjereno smije sa kutija svih proizvoda koji nose njegov potpis. I dok je Sid stvorio Civilization, njegov manje poznati kolega Burt Reynolds je odgovoran za Civilization 2. Kada je ovaj kreativni dvojac odlučio napustiti MicroProse i utemeljiti vlastito poduzeće Firaxis, mnogi su se duhovi uzburkali oko licencnih prava na ime Civilization. Naime, odlaskom tvorca Civilizationa postalo je nejasno tko je zapravo vlasnik prava na ime igre, te su se na sudu sukobili Activision, MicroProse i Avalon Hill koji drži prava na igru s kartama na temelju koje je Sid razvio Civilization. Povlačeći se nekoliko mjeseci po sudovima, tri su poduzeća postigla sljedeću nagodbu - ali izvan suda: MicroProse zadržava sva prava na ime Civilization, Aval Hill prenosi sva svoja licencna prava igre s kartama na MicroProse, a Activision mora priznati licencna prava MicroProseu. Activision trenutačno, uz MicroProseov blagoslov, razvija Civilization: Call To Power, a isposlovao je i dozvolu za buduće add-onove za ovu igru te konverziju za konzole. Microprose, pak, kani izdati Civiliziation 2 Multiplayer Gold Edition, paket koji sadrži Civ 2 s dodatkom toliko tražene podrške za multiplayer te dva add-ona: Conflicts in Civilization i Civ 2 Fantastic Worlds. Osim ove igre, MicroProse trenutačno radi i Civilization 2: The Test Of Time, premijerno prikazan na E3-u.



▲ Sid Meler: glavni i odgovorni krivac za Civilization. Njega kao da previše ne zabrinjava sva ta strka i zbrka oko licencnih prava na njegovu igru.



▲ Brian je bio glavni dizajner za Civ 2. Njegov dizajn trenutačno rabi MicroProse i Activision u nekoliko igara sa Civ 2 tematikom

ALPHA CENTAURI ĆE NADMAŠITI CIVILIZATION JER

- ima sedam vrlo različitih frakcija koje unose veliku dinamiku
- je riječ o najuravoteženijoj turn-based strategiji čiji AI je testiran mjesecima
- na igri rade Sid Meier i Brian Reynolds, dokazani majstori

Znači li deveti nastavak poznato

ULTIMA ASCENSION

Može li nam nakon osam nastavaka kreator Ultima serijala Richard Garriot (Lord British) ponuditi neku veću novost u svom najnovijem projektu?



Ovakvi otkačeni likovi učestala su pojava u novoj Garritovoj igri



Vizualno je Ascension znatno napredovao od posljednjeg nastavka Ultima serijala



Urbane sredine odišu ugođajem kakav je vladao u starim engleskim selima

NAJAVLJUJE **Damir Đurović**

INFO

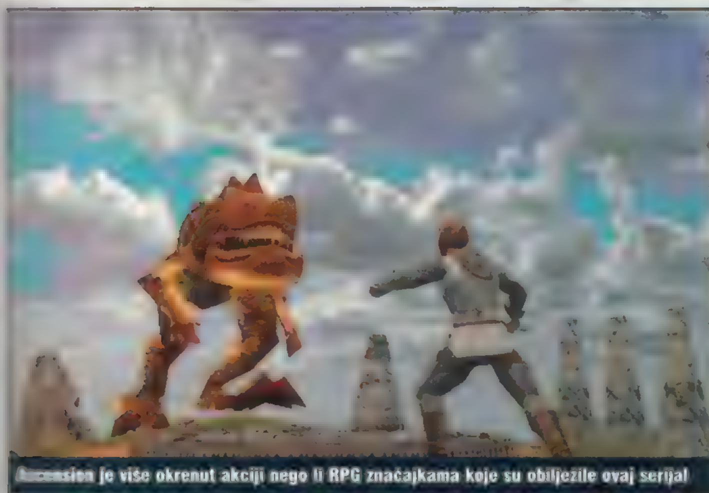
PROIZVOĐAČ	Origin
IZDAVAČ	Electronic Arts
IZLAZI	Zima 98
PLATFORME	PC



RICHARD Garritot, svijetu računalne industrije poznatiji kao Lord British, odlučio je krajem godine okončati dosad najveći serijal igara ikad napravljen - Ultima serijal koji je zahvaljujući svojoj ljepoti pronašao mjesto u srcima obožavatelja RPG igara. Deveti nastavak serijala nosit će ime Ultima Ascension, a trenutno se u igračkim krugovima raspravlja samo o tome hoće li taj završetak dostojno zaokružiti Ultima cjelinu ili će nekim promjenama razočarati gomile svojih poklonika. S obzirom na iznenađujući uspjeh Ultime On-Line, najigranije on-line RPG igre (usprkos brojnim bugovima), redakcija Hackera predviđa veliki uspjeh Ultime Ascension.

Ultima serijal svoje početke bilježi davne 1982. pod stvaralačkom palicom tada još mladog i neiskusnog devetnaestogodišnjaka Richarda Garriota. Iako je to bilo doba početaka industrije koju sada svi obožavamo (a neki su o njoj i ovisni), prva Ultima unijela je veliku revoluciju u računalne RPG igre, ona je bila najbolji dokaz da se u računalnoj RPG igri može jednako uživati kao i u pencil&paper RPG-ovima kakvi su D&D (Dungeons&Dragons). Kako su godine odmicale, brojka na nastavcima Ultima serijala polako se mijenjala i 1994. smo dobili osmi nastavak. Nastala je manja pauza, a krajem prošle godine pojavila se još jedna Ultima igra ali u Internet verziji, Ultima: Online, koja je oko sebe uspjela okupiti još veći broj igračke publike i time možda stvoriti temelje za izdavanje

Ultima serijala da je ovaj klasik krenuo stazom TV sapunica?



Ascension je više okrenut akciji nego li RPG značajkama koje su obilježile ovaj serijal

> **"Ascensionov detaljima, doslovce, zagušeni grafički engine može se kvalitetom i brojnošću specijalnih efekata, poput izmjena dana i noći, atmosferskih pojava i ostalih lightning efekata, mjeriti s najuspješnijim 3D pucačinama današnjice"**

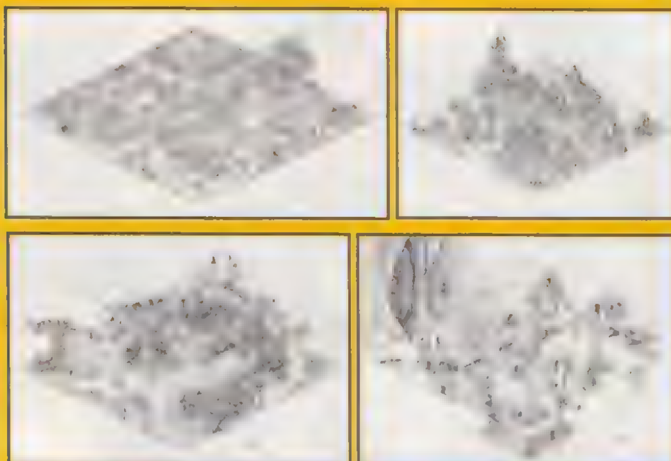
posljednjeg nastavka serijala kojim će završiti bogata Ultima priča koja je počela prije puna dva desetljeća. Sam projekt Ultima Ascensiona započeo je skoro prije dvije godine, ali je nakratko bio zaustavljen zbog usredotočenosti programerskih snaga i umova na stvaranje Ultima: Online svijeta. Srećom, on je sada završen te svi željno iščekujemo zatvaranje izvrsne Ultima sage. Što nam ona zapravo može ponuditi? Dobar dio nas očekuje veliku završnicu dizajniranu u tradiciji prijašnjih nastavaka i ukrašenu svim najnovijim dostignućima na polju računalne grafike i industije uopće. Hoće li i može li Origin nakon nekih nesuglasica u svojim redovima ispuniti naše želje? Odgovor je sigurno potvrdan, no ipak, čini se da ljudi iz Origina imaju nešto drugačiju viziju kako bi Ascension trebao izgledati nego što to od njih očekuju fanatični pobornici serijala. Zbog tih problema i ostalih nesuglasica, stvaralački tim koji je započeo razvoj devetoga nastavka napustila su dvojica njegovih najambicioznijih ljudi, Bob White i Dan Reubenfield (otišli su raditi jedan RPG projekt Ion Storma, Ancharanox). Njihov su odlazak sa žalošću pratili pobornici Ultime jer su znali da bez njih ovaj završetak sigurno neće izgledati onako kako su očekivali. Zbog čega se zapravo igračka zajednica toliko buni? Kao prvo, Ascension drastično odskače od klasičnog RPG koncepta izbacivši iz njega za takvu vrstu igara karakteristične statistike, tj. osobine svakoga lika u igri (što je po mišljenju mnogih glavno obilježje jednog dobrog i pravog RPG-a), zatim serijal gubi mogućnost igranja s kompletnom avanturističnom družbom koja je samo doprinosila priči i zanimljivosti igre te je krajnji zaključak da Ultima Ascension više sliči nekakvoj hibridnoj mješavini 3D akcije i avanture nego normalnom RPG-u poput svojih prethodnika. Sada kad smo nabrojali većinu nedostataka i problema koji su pogodili ovu igru, moramo vam pokazati i svjetliju stranu koja ipak uspijeva prevladavati nedostatke. Vizualno je deveta Ultima više nego savršena te je u ovom trenutku grafički najljepši RPG koji smo ikad vidjeli. Njegov detaljima doslovno zagušen grafički engine može se kvalitetom i brojnošću specijalnih efekata kakvi su izmjena dana i noći, atmosferske prilike (magla, kiša itd.) i ostali lightning efekti mjeriti s najuspješnijim 3D pucačinama kojima je vizualni doživljaj uvijek i bio jača strana. Posebno važna osobina Ascensionovog enginea je mogućnost mijenjanja položaja kamere pri praćenju svog lika, što igri daje dozu dinamičnosti ali i bolju preglednost te ćete situaciju bez problema držati pod kontrolom. Ni zvučna kvaliteta ne zaostaje previše za grafikom, tako da ćete uživati u lijepim ritmovima uz pokoji žestoki urlik upravo ubijene zvijeri ili izvrsno sinkroniziranim razgovorima s ostalim likovima u igri. Detaljima bogata, no još u cijelosti nepoznata, priča je još jedna od pozitivnih strana Ascensiona, što je uostalom karakteristika svake igre iz Ultima serijala koja i je doprinijela njegovom uspjehu i dugom opstanku na tržištu. Djelovi priče koji su poznati ukazuju na to da će doći do konačnog sukoba između Avatara i predstavnika sila zla i mistično kraljevstvo Britannie konačno će biti slobodno. Ultima Ascension vjerojatno će biti igra koja će svoj najveći uspjeh postići među ljudima koje privlači vizualna izvedba a nisu upoznati sa serijalom, tako da neće ni primijetiti nikakve nedostake u igri, dok će se drugi dio poklonika serijala možda ipak djelomice biti razočaran, no najbolje je pričekati njen izlazak i onda vidjeti što nam je donijela u konačnici. ◀



Arhitektura je preuzeta iz engleske povijesti - treba li to čuditi?

PRIPREMA ZLATA VRIJEDI

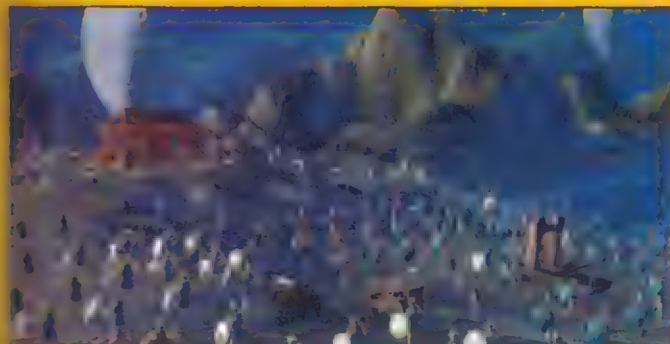
Prije same izrade igre proizvođač mora izvršiti mnogobrojne pripreme, od pisanja tona i tona besmislenog teksta pa do stvaranja preciznih skica lokacija i likova koji će se pojaviti u igri da bi ih poslije ljudi zaduženi za stvaranje 3D grafike što realnije prenijeli u izazovni virtualni svijet.



VELIKA ZAVRŠNICA

Ultima Ascension je, kako i priliči velikom završetku ovoga serijala, obogaćen [illegible]nim animiranim sekvencama koje se pojavljuju u određenim dijelovima igre i ključni su pokretač zamršene i zanimljive priče.





ULTIMA ASCENSION ULTIMATIVNO ĆE VAS ZAOKUPITI

- **izvrsnom 3D grafikom koja će potjerati vašu ubrzivačku karticu do samog kraja**
- **izvrsnom pričom koja se preplića s tijekom igre**
- **ipak je riječ o Ultima serijalu**

Igru koju nikad nećete igrati...

THRILL KILL

PlayStation ONLY

...ipak prikazujemo u Hackeru!



Kada svoj "kill metar" napunite do vrha, gospodar pakla nagradit će vas trenutkom ubojite moći



Igranje utroje ili učetvoro omogućuje dogovore i koopoeraciju, pa tako nastaju ovakve scene

IZVJEŠTAVA **Berislav Jozić**

"Ova igra slijedi zakone tržišta: puno krvi podići će puno prašine!"



Savezi se sklapaju i raspadaju i po više puta u toku runde.

DOSAD smo u Hackeru opisivali igre koje se već mogu kupiti u trgovinama ili će se moći kupiti za nekoliko tjedana, prvi put objavljujemo opis igre koju nikad nećete moći nabaviti (bar ne legalnim putem). Thrill Kill je, nakon što je završen, odbačen kao prekrvav i vulgaran te ga Electronic Arts, kompanija koja posjeduje prava na nj, nije pristao objaviti. Mi smo se ipak, tajnim kanalima, domogli pune verzije igre, i pregledali je samo za vas (nas krv i vulgarnosti nimalo ne zanimaju, hm, hm).

Počnimo od početka. Na prošlogodišnjem je E3 sajmu Virgin predstavio svoju igru pod nazivom Slaughter & Mutilation (u prijevodu: Klanje i sakaćenje) koja nije naišla na pozitivne raakcije ponajprije zbog loše tehničke izvedbe. Virgin je zato angažirao Paradox da na istom temelju napravi novu igru - i nastao je Thrill Kill. Igra je prikazana na ovogodišnjem E3 sajmu, gdje je postigla golem uspjeh - čak je neslužbeno proglašena najboljom borilačkom igrom. No, ljetos je cijeli projekt preuzeo Westwood Studios kojeg je ubrzo kupio Electronic Arts. Jedna od najpoštovanijih izdavačkih kuća je zaključila da igra svojim sadržajem ne odgovara njihovim standardima i odlučila - ne izdati je.

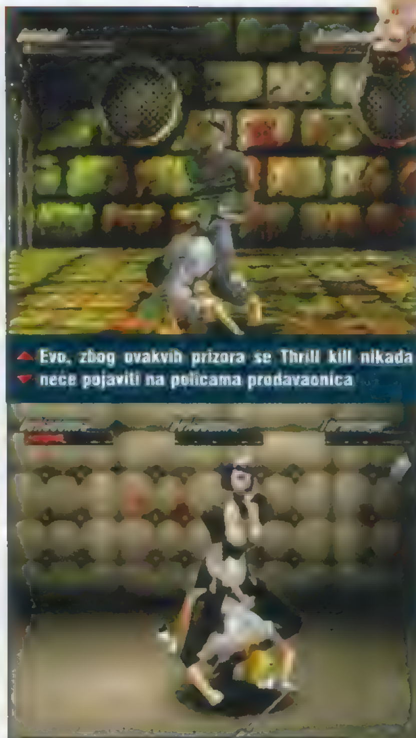
O ČEMU JE RIJEČ?

Thrill Kill je 3D tučnjava s četiri lika u ringu (već shvaćate da je može igrati do 4 igrača ili će prazna mjesta popuniti kompjutorski igrači). Druga posebnost je nepostojanje "energije", ovdje postoji mjerač "nanesene štete". Kad se on napuni, igrač će moći jednim udarcem ubiti bilo kojeg protivnika (nešto kao fatality u MK-u, samo što birate žrtvu). To znači da više nema skrivanja iza blokova i čekanja da vam protivnik priđe - u Thrill Killu pobjeđuje najagresivniji igrač. Vrijeme za izvođenje ubojitog poteza je ograničeno i nitko od protivnika neće čekati na mjestu, ali - arena je mala i lako je uloviti jednog od nesretnika, a borba završava kada samo jedan igrač ostane na nogama. Treća je posebnost Thrill Kill došla

GLAS NARODA

Kad je objavljeno da EA ne samo da neće izdati Thrill Kill, nego da ga neće ni prodati drugom izdavaču, počele su mnoge rasprave (većinom preko Interneta) o ispravnosti te odluke. Prvo su se oglasili najekstremniji igrači koji su zaprijetili bojkotom EA igara dok se odluka ne promijeni. Oni pozorniji su primijetili da je EA sklopio pogodbu sa Squareom, što bi značilo neigranje dolazećeg FF8, Brave Fencer Musashiden i Bushido Blade 2 - što je svakako neprihvatljivo. Javili su se i oni koji misle da je ovakva odluka ispravna iz više razloga - spriječio bi se ponovni napad medija na video igre kao glavne nositelje krivnje za porast nasilja među mladima, a bio bi to i znak da izdavači ne žele prodavati neukusne igre samo da bi zaradili - tako su neki čak nazvali EA "najmoralnijim izdavačem". Bilo je i prijedloga da se igra prodaje samo putem pismenih narudžbi, ali i drugih rješenja. Kao reakcija na sve ovo, iz EA su poručili da Thrill Kill neće biti objavljen, niti prodan nekom drugom izdavaču, ali da engine obećava te bi na temelju njega mogla biti napravljena neka druga igra. Što znači da bi se Thrill Kill u najboljem slučaju mogao pojaviti na tržištu pročišćen od svega onoga što ne odgovara imageu EA.



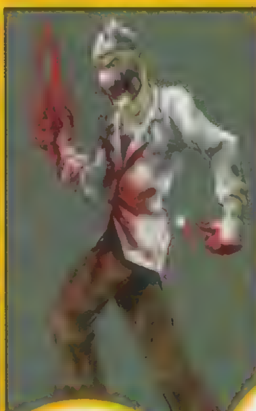


Evo, zbog ovakvih prizora se Thrill kill nikada neće pojaviti na policama prodavaonica

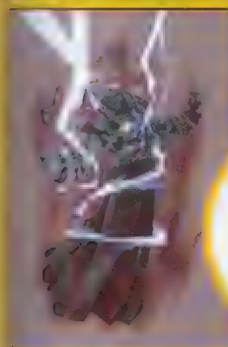
LIKOVI

… riječima glavnog scenarista igre, u svakom čovjeku krije se neki od likova iz Thrill Killa (tko … kim se taj druži?). Likovi u igri su, naime, samo duše koje su u paklu dobile svoje pravo … je te se bore za još jednu šansu - ponovno rođenje.















… se likovi mogu opisati kao … sado/mazohističkih maštarija te su … odgovarajući, a sve je prikazano … no i, naravno, u potocima krvi. … patuljak na štakama, polugole … koži (naoružane bičevima), … naoružani ljudskom nogom koju … zagrizu), ludi plastični kirurg i … s "ruba društva". Njihov … jatno bi im se i mogao oprostiti … ponašali "nepristojno"; clee- … dožder) se napadi zasnivaju na … protivniku odgrize što veći komad … adonna (žena u crnoj koži) voli … protivnika i izudarati ga elektičnim … tjeranje stoke, a Mammoth … gorila) protivnicima čupa glavu na … Možda bi se sve to još i dalo podnijeti da nema fatalityja, koji su još nekoliko puta gori od ovdje opisanih poteza.

ZNAČI POKUŠAJ ZARADE NA NEUKUSU?

Pa, zapravo i ne, jer TK ispod sve te krvi skriva iznimno dobar engine, kvalitetnu grafiku i općenito dobru tehničku dorađenost. Arene u kojima se vode borbe su kvalitetno nacrtane, s mnogo detalja i skrivenih sitnica, a vizualno odgovaraju onome što se u njima zbiva (u arene se, naime, ubrajaju zahod, soba u ludnici, mračna uličica pa čak i pakao). Kako se uvijek bore četiri lika, kvalitetan engine je bio nužan pa ga je Paradox i načinio. Kretanje je vrlo lako, igrač se brzo snađe i nema nikakvih problema pri "prešaltavanju" s Tekkena na ovakav stil borbe. Dobro, grafička strana nije toliko dobra kao u Tekkenu 3, ali su likovi svejedno u 650 poligona, što omogućava veliki nivo detalja, te se mogu mjeriti s bilo kojom drugom tabačinom. Uz dobru tehničku dorađenost, Thrill Kill nudi i različite načine borbe: jednostavnu borbu učetvero gdje likove može kontrolirati kompjutor, ili do 4 igrača preko multitapa, turnirsku borbu za jednog igrača (kompletno s bossovima i animacijama), practice mode za vježbanje udaraca, team mode gdje se igrači udružuju u parove a par koji preživi pobjeđuje, survival mode, i to pravi - svi protivnici napadaju samo jednog igrača...



Svaki lik ima nekoliko kostima, pa se mogu organizirati borbe između četvorice likova jednakih po sposobnostima.

Sve u svemu, Thrill Kill je kvalitetno napravljena igra, a dodatak krvi i "neugodnih" detalja trebao je samo privući još publike. Nažalost, ovaj je puta trik predobro uspio - igra je prvo dobila ocjenu 'iznad 18", a na kraju završila - u smeću.

GRAFIČKE KARTICE S KOJIMA ĆEMO DOČEKATI NOVO TISUĆLJEĆE

Kako se pri kupnji grafičkih kartica snaći u moru trenutačno ponuđenih? Odluka postaje još težom nakon izlaska 2D/3D kartica najnovije generacije (TNT, Savage, Banshee, G200), a kako će tek biti nakon izlaska najavljenih čipova i kartica (Permedia 3, PowerVR2)? Pročitajte naš vodič u kojem smo kartice najnovije generacije usporedili sa starima. Odlučite koja je najbolja za vas. Više nema nikakvih opravdanja ni izgovora - 3D ubrzivači su postali imperativ u svijetu igara.

PIŠE **Patrik Pencinger**



Andy Keane, glavonja iz 3Dfx-a, obećava za dvije godine ovakvu grafiku u stvarnom vremenu pri 60 fpsa. Poziatile mu se riječi...

Prije godinu dana situacija je bila bitno drugačija: 2D/3D ubrzivačka industrija je bila pred eksplozijom, a za prevlast su se borile 3Dfx-ove kartice s Voodoo Graphics chipsetom (Voodoo 1) i Power VR. Tko zna zašto, najvjerojatnije zbog dobrog marketinga, PowerVR se zadržao na sceni mnogo dulje nego li je to svojim performansama zaslužio, ostali proizvođači grebali su se za ostatke. 3Dfx je pobijedio u prvom 3D ratu s golemom premoći. Mnogo je iznenadilo što je Voodoo uspio iako je predstavljao najskuplje rješenje i tražio još jednu 2D grafičku karticu. Neke su kartice definitivno pokopane (razne ATI, stari Mystique, S3 Virge, Rendition, Permedia...). Ipak, njihovi su proizvođači uočili početne greške te ili već imaju na tržištu odličan čip (Matrox G200, Savage 3D) ili ga tek kane izbaciti (ATI Rage 128).
Pitanje na koje nigdje nećete dobiti jasan odgovor je: koje je rješenje bolje, "3D only" ubrzivač tipa Voodoo 2 i Power VR ili kombinirano 2D/3D. U početku, kada se pojavio 3Dfx, mislilo se da se iz kombinirane 2D/3D kartice jednostavno ne mogu izvući performanse kao iz 3D kartice. No s razvojem tehnologije grafičkih čipova, ta je tvrdnja postajala sve klimavijom. Jeftinije je rješenje na jednoj kartici. Za vas smo načinili pregled boljih kartica (tj. grafičkih čipova) trenutačno zastupljenih na tržištu. Ne idite u kupnju prije nego ga pozobljete do posljednjeg slova!

"Voodoo 2 kartice su još uvijek kraljevi brzine, pogotovo ako se upare dvije u SLI modu. Ipak, po kvaliteti su ih prestigli mnogi 2D/3D ubrzivači (Banshee, G200, Riva TNT)."

Voodoo Graphics

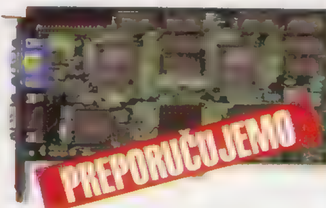
(450 kn)

Voodoo 1 kartice polako padaju u zaborav. 95% ih ima 4 MB memorije i prihvatljive brzine igranja do rezolucije 640x480 (maksimalna rezolucija s uključenim Z-Bufferom). Postoji bezbroj klonova, što je odlično, jer im je i cijena vrtoglavo pala. Novu možete dobiti za 400-450 kn, a rabljenu već od 300 kn. Ova je kartica još uvijek najbolji izbor za sve koji imaju računala slabija od Pentiuma 166 MMX.

Voodoo 2

(900-2000 kn)

3Dfx je imao dva cilja pri dizajniranju ove kartice: da bude brža nego Voodoo 1 i da se odlično prodaje. Oba su ostvarili. Glavna su joj prednost dva čipa za obradu tekstura, što joj omogućava simultanu obradu dvije teksture, tj. efekte tipa trilinearnog filtriranja u jednom prolazu, refleksivne teksture, bump teksture. Trenutačno je ova kartica najbrža, ali joj je veliki nedostatak što radi samo u 16 bita, što će rezultirati ružnim uzorkom radi ditheringa (dobijanje međuboje rasterizacijom). Posjeduje jedinstvenu mogućnost spajanja dviju kartica u SLI mod čime si gotovo udvostručuje performanse. Na tržištu postoje skupe i poznate kartice (Orchid Righteous 2, Diamond Monster 2, Creative Voodoo 2) koje vam preporučamo ako želite odlične performanse, drivere i bundle. S druge strane, tu su i jeftini klonovi s kojima rabite 3Dfx-ove referentne drivere. Oni dolaze bez bundlea i znaju biti dvostruko jeftiniji od poznate braće. Idealno za SLI! U posljednje je vrijeme ovim karticama nevjerojatno pala cijena, što zbog straha od konkurencije, što zbog prenatrpanih skladišta za koja se strahuje da će takva i ostati.



Voodoo Rush

(? kn)

Zaboravite ovaj chipset. Ako želite Glide na 2D/3D kartici, radije izaberite...

Voodoo Banshee

(977 kn)

Kada je 3Dfx najavio da razvija novo 2D/3D rješenje, mnogi su to uzeli s rezervom. Popriličan fijasko koji su doživjeli s prvim 2D/3D rješenjem, Voodoo Rushom, bio je razlogom mnogih sumnji. No, nešto su naučili i ovaj su put načinili brzi, kompatibilni čipset. Banshee ima jednu jedinicu za obradu tekstura, ali su mu performanse bolje nego što smo očekivati. 2D performanse su također odlične. Sjetimo se, na Voodoo Rush karticama 3Dfx je davao samo 3D čipove, dok su 2D bili nekog drugog proizvođača (tko god je vidio Voodoo Rush zna što znači *"kartica natrpana čipovima"*). Banshee ima samo jedan čip. Ovo 3Dfx-ov prvi izlet u 2D je odlično završio. Mnogi mu predbacuju što nije u cijelosti iskoristio prednosti AGP sučelja, na što su oni odgovorili da to nema smisla zbog nezanemarivo malog poboljšanja performansi koje se time postižu. Banshee testiran u ovom broju je PCI inačica. Odličan izbor i odlična cijena (Creativov testirani 16MB model s porezom je 977 kn – Omnia, Gama).



Riva 128(ZX)

(500-1600 kn)

Odličan čip. Niska cijena i zadovoljavajuće performanse čine ga najboljim izborom. Direct 3D ubrzanje je izvrsno, ali nešto lošije kvalitete. Ovaj je čip podržan kod gotovo svih igrica. Mnoge Riva kartice imaju i napredne Video In-Out mogućnosti. Najpoznatije na našem tržištu su Diamond Viper V330, Asus V3000 i Elsa Victory Erazor. Potonja je najbolja, no i najskuplja

'600 kn naspram 500kn!). ZX je poboljšana verzija čipa sa značajnim poboljšanjem u memoriji (8 MB).

Riva TNT

(1265 – 1821 kn)

Najnoviji čip iz Nvidiine produkcije kod kojeg fascinira to što su na jedan čip strpane dvije jedinice za obradu tekstura. Odličan korak ka budućnosti 3D igara (Unreal i Quake 2 to već rabe). Zanimljivo je spomenuti da testirane TNT kartice rade na 90 MHz a napravljene su u 0.35 mikronskoj tehnologiji. Već ovako TNT hara benchmarkima, a zamislite što će biti kad se pojave kartice koje rabe 0.25 mikronsku tehnologiju i kucaju na 125 MHz. 3D performanse kartice su nešto slabije od Voodooa 2, no morate uzeti u obzir da se sve izvršava u 24-bitnoj dubini boje. Kartice imaju 16 MB memorije (radi na 110 MHz i moguće je overclockati). Uključena je puna Open GL podrška, tako da Quake 2 engine leti, a jako su ubrzani i specijalni 3D programi tipa Lightwave ili 3D Studio Max. Mnoge igre pod TNT-em izgledaju mnogo bolje nego na Voodoou 2. Trenutačno na našem tržištu postoje Diamond Viper V550 i Creative Riva TNT. Preporučujemo vam Creativovu zbog mnogo niže cijene i boljih drivera (stabilnije je radila.)





G200

(900 kn)

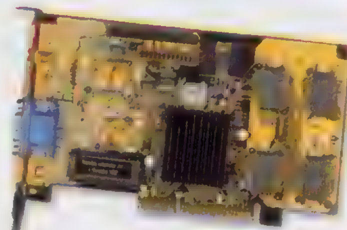
Matrox je također učio na svojim greškama i stvorio vrhunski čip koji je u svom Mystiqueu G200 i Milleniumu G200. Kvaliteta i brzina 2D prikaza je bez premca. 3D je vrhunske kvalitete, iako nešto slabijih performansi od TNT-a. Kartica radi odlično ali teško će se održati na tako visokom mjestu jer se stalno pojavljuju nove i bolje. Veliki je nedostatak nepostojanje Open GL drivera, stoga se Matrox oslanja na D3D Wrapper koji prevodi Open GL instrukcije u D3D ali s velikim gubitkom performansi. No, bolje ikako nego nikako. Razlika između Mystiquea i Milleniuma je u TV-izlazu prvog i bržem Ramdacu drugog. Kad se kod nas pojavi Mystique, trebale bi imati istu cijenu.



Savage 3D

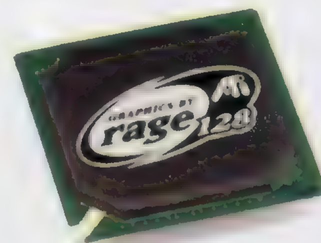
(900 kn)

S3 se vratio iz mrtvih svojim solidnim čipom. Iako nije najbolji, dobro se drži, a kad se izbruse driveri - radit će savršeno. Čip je jedinstven po hardverskoj kompresiji tekstura, što smanjuje zahtjeve za memorijom i propusnošću sabirnice. Znači, ova kartica može imati 6 puta veće teksture od ostalih zahvaljujući kompresiji. Teksture su iznimno bitne za dočaravanje vjernosti 3d scene, često su važnije od beskrajnog broja poligona. Kompresija tekstura podržana je u DirectX-u 6. Funkcije za poboljšanje reprodukcije videa (ovdje se ponajprije misli na DVD) značit će mnogo svim filmskim freakovima.



ATI Rage 128

Novi čip koji nestrpljivo očekujemo. Više u Tech Reportu.

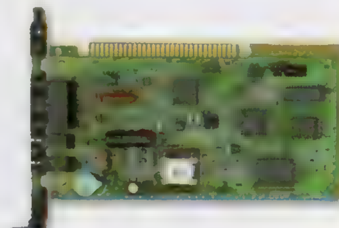


"Nove najavljene TNT kartice s procesorom na 125 MHz (sada 90 MHz) trebale bi bez problema prešišati Voodoo 2."

I740

(manje od 680kn)

Od Intelovog se grafičkog čeda mnogo očekivalo, no, nažalost, kako to obično biva u kompjutorskom svijetu, dosegao je tek nekakav prosjek. Od I740 se mnogo očekivalo zato jer je to bio prvi čip koji je rabio mogućnosti AGP sabirnice, a na njegovu razvoju surađivala je tvrtka koja je razvijala specijalizirani 3D hardver za SEGA-ine igrače automate. Od dva imperativa kvalitetnog igranja, brzine i kvalitete prikaza, i740 donosi samo jedan, kvalitetu prikaza. Jeftina kartica, dobra kao podloga za Voodoo 2.



ŠTO KUPITI?

MAD MAX

Najbrže iz oba svijeta dobit ćete kombiniranjem Matrox Milleniuma G200 i dviju Voodoo 2 kartica spojenih u SLI-u. Cijena je 2700 - 4900 kn, ovisno od proizvođača Voodoo dvojke.

MIDI

Ipak, mnogi će se odlučiti na kup-nju jedne Voodoo 2, iako to ne preporučujemo. Cijena je 900-2000 kn. Ako nemate 2D karticu, tj. ako kupujete novo računalo, dobro ćete proći kupite li Voodoo Banshee.

CIJENA

Uh, cijena je uvijek problem. Najbolje ćete proći ako kupite neku Voodoo Graphics temeljenu karticu, može i rabljenu. Cijena oko 400 kn.

NAŠ IZBOR

Mi smo izabrali Rivu TNT. U ovu smo se karticu naprosto zaljubili i radi nje Voodoo 2 stavili na drugo mjesto omiljenih 3D ubrzivača. Jeftinija je od većine Voodoo 2, ima više memorije i bolju kvalitetu prikaza. Što više reći? Još kad izađe nova, još brža verzija...

Na konačnu ocjenu utjecala je brzina, kvaliteta prikaza, količina memorije i cijena

	Quake 2	Direct 3D*	Memorija [mb]	Cijena	Ukupno
G200	3/10	8/10	8 MB(16 MB)	1100 kn	******* 7/10
Intel i740	4/10	5/10	8 MB	600 kn	*****5/10
Riva 128 (ZX)	2/10	7/10	4MB (8 MB)	700 kn	******6/10
Riva TNT	9/10	9/10	16 MB	1265 kn	********* 9/10
Savage 3D	7/10	8/10	8 MB	900 kn	******* 7/10
Voodoo 2	10/10	7/10	8 MB (12 MB)	900 kn	******** 8/10
Voodoo Banshee	8/10	8/10	16 MB	980 kn	******* 7/10
Voodoo Graphics	5/10	5/10	4 MB	400 kn	***** 5/10
Voodoo Rush	4/10	4/10	4 MB (6 MB)	?	**** 4/10

TOSHIBA



SATELLITE 4000CDS/CDT

233 MHz Intel Pentium II
32-160 MB RAM
4.1 GB HDD
24x CD-ROM
12.1" DSTN(TFT) Display, 2MB Video



LIBRETTO CT

166 MHz Intel Pentium
32-64 MB RAM
2.1 GB HDD
16 bit stereo SB, Mic
7.1" TFT Display, 1MB Video



PORTEGE 7010 CT

300 MHz Intel Pentium II
32-160 MB RAM
4.1 GB HDD
24x CD-ROM
12.1" TFT Display, 2MB Video



TECRA 8000

233/266 MHz Intel Pentium II
32/64-256 MB RAM
4.1/6.0 GB HDD
24x CD-ROM
12.1" 13.3" TFT Display, 2MB Video

LOST



GP6-350
350 MHz Intel Pentium II
512KB 15ns Pipeline Burst L2 Cache
64-768 MB SDRAM DIMM, 100 MHz
13x-32x Mitsumi IDE CD-ROM
6.4GB Quantum Ultra ATA HDD
8MB 3D AGP Graphics
15" EV500 TCO92 color monitor
MS Windows 98 CD

GP6-400
400 MHz Intel Pentium II
512KB 15ns Pipeline Burst L2 Cache
64-768 MB SDRAM DIMM, 100 MHz
13x-32x Mitsumi IDE CD-ROM
6.4GB Quantum Ultra ATA HDD
8MB 3D AGP Graphics
17" EV700 TCO92 color monitor
MS Windows 98 CD

GP6-450 SE
450 MHz Intel Pentium II
512KB 15ns Pipeline Burst L
64-768 MB SDRAM DIMM,
13x-32x Mitsumi IDE CD-R
6.4GB Quantum Ultra ATA
ATI Rage Pro 8MB AGP Vide
17" EV700 TCO92 color mo
MS Windows 98 CD

DTK Computer · Gateway · TOSHIBA · Microsoft · HEWLETT PACKARD · 3Com · CREATIV

RECENZIJE

UVODNIK

Još uvijek No.1

[illegible]

U ovom broju više od 30 recenzija, baš kao i u prošlom. No, ovaj put s ponosom možemo reći da imamo ono što nema nijedan svjetski časopis u ovom trenutku - recenziju Popolousa 3.

TKO SMO MI?

Redakciju Hackera čini uigrani tip mladih (i onih koji se tako osjećaju) entuzijasta i igrača od glave do pete koji svaki mjesec nose odgovorni teret ispunjavanja deadlineova za urednika, koji opet nosi odgovornost ispunjavanja tiskarskih rokova za svoje poslodavce. Predstavljamo vam ljude koji već četiri godine stvaraju ovaj časopis...

KRISTIJAN "CHRIS" ŽIBREG



Urednik najboljeg časopisa za igre. Čovjek s tisuću i jednom brigom. Uvijek kriv i odgovoran za sve. Usprkos pressingu, Chris svoje obveze izvršava s iznimnim elanom i odgovornošću. Obožava filmove, posebno one u kojima glumi Sharon Stone ili Leo DiCaprio i uvjeren je da će jednog dana postati glumačka zvijezda

DAMIR "B" RUKAVINA



Kontroverzni Damir Rukavina je raspalio "narodne mase" svojom ocjenom Starcrafta od 80% na kojoj još uvijek, kako kaže, ostaje. Inače je veliki ljubitelj životinja i Warhammer serijala igara.

DARIO "X" RAKOVAC



Ljubitelj svih misterija i fantazija, bez obzira je li riječ o X-Filesima, Star Warsima ili Star Treku, Dario je sagradio ime svojim "poslovično odličnim" recenzijama. Trenutni hir mu je farbanje kose.

PATRIK "DVD" PENCINGER



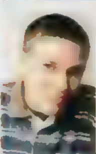
Patrikov smisao za praktično i želja da rastavi svaki komad hardvera koji mu dođe u ruke su mu priskrbili uređivanje svih "in" rubrika u Hackeru. Trenuačna mu je opsesija kućno kino i DVD filmovi.

BERISLAV "BERO" JOZIĆ



Karizmatični Bero je na ovoj slici tužan jer smo izbacili Amigu iz časopisa - njegovu najveću ljubav. Bero je šef svega u časopisu što ima veze s "PSX-om", a poznatiji je i kao urednik časopisa Hacker Plus. Voli RPG igre i duge šetnje gradom.

MISLAV "JUNIOR" MATALJA



Mali Mislav, kako ga od milja zovu iskusni redakcijski štakori, nastoji uvijek biti prema svima ljubazan i tipični je dečko kakvog bi svaka majka voljela imati u susjedstvu. Brije po avanturama i voli se slikati.

KRISTINA ŽIBREG, UPS JEREN



Zato jer ste vi to tražili - pokazujemo vam Kristinu od glave do vrata. Ljubiteljica dobre obleke, tamnih naočala i dobre mjuze, Hackerova ljepša polovica voli živjeti život u stilu. Inače, Kristina nije u nikakvim rodbinskim ili ljubavnim vezama s glavnim urednikom.

HORNED REAPER



Šef službenih Hackerovih tamnica u Petrinjskoj 11 na četvrtoj razini ispod zemlje. Kada netko na vrijeme ne obavi svoju domaću zadaću, urednik pritisne gumb i prepusti neposlušnog recenzenta karizmatičnom Hackerovom tamničaru.

IGOR "LEO" DUIĆ



Iako Igor trenutno ne recenzira igre u Hackeru, držimo ga u redakciji da nam poboljša prosjek jer se radi o najljepšem recenzentu u našoj redakciji (prestiže ga jedino Kristina Jeren). Igor je toliko slatki da mnogi u njemu vide drugog Leonarda DiCapria.

ALAN "NAPOLEON" GRAF



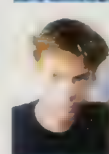
Alan sebe najbolje vidi u ulozi velikog stratega i spreman je graknuti na urednika ako mjesečno ne dobije neku pravu strategije u ruke. Ovih dana se odmara od megaprohoda Commandos koji objavljujemo u ovom broju i prikuplja snagu za nove igre koje dolaze pred Božić.

MIROSLAV "MIRO" PULJIZ



Miro je na ovoj slici također tužan jer je s recenzija na pola stranice spao na nula recenzija. Redakcija ga je ponovno aktivirala za recenziranje sportskih igara koje naprosto obožava pa vjerujemo da će se to odraziti i na njegovu sliku u sljedećem broju.

DAMIR "SHERLOCK" ĐUROVIĆ



Damir je odgovoran za izvrstnu informativnu sekciju časopisa Novosti. Naš Sherlock Holmes voli neprimjetno šnjofkati redakcijskim prostorijama tragajući za mogućim skandalima koje bi prodao visokotiražnim dnevnim listovima i tako se obogatio. Već godinu dana se sprema kupiti "najbrži PC u kvartu".

HRVOJE HERCEG



Nedavno regrutiran, Hrvoje je vlasnik PSX-a i u milosti i nemilosti Bere koji mu daje PSX recenzije. Hrvoje ima najbolje izglede da se ustoliči kao vrstan recenzent, tim više što uvijek priskoči u pomoć kad si Bero natrpa previše recenzija.

MARIO BOŠNJAK



Hackerovo svježe meso - Mario - ovih dana nastoji dokazati da zna raditi ovaj posao, a urednik mu ne objavi pola recenzija. Hoće li konačno dobiti u ruke igru koja će ga izbaciti u orbitu slavnih ili će potonuti u sivilu prosječnosti.

Kako ocjenjujemo

Ocjenjivanje i recenziranje igara u Hackeru držimo vrlo ozbiljnom i odgovornom zadaćom. Iako je konačna ocjena uvijek u manjoj mjeri uvjetovana i subjektivnim stavom recenzenta, naši se suradnici trude dati što realniju i potpuniju sliku o kvaliteti predstavljene igre i time vam olakšati donošenje konačne odluke o njenoj kupnji. Ukratko, Hacker je časopis kojem se vjeruje...

0%-39%
Igre koje dobiju ispod 40% treba izbjegavati pod svaku cijenu jer su frustrirajuće, nezanimljive, dosadne i neigrive - igrivost im je gotovo nikakva zbog lošeg dizajna, koncepta i izvedbe.

40%-59%
Iako igre iz ove kategorije imaju nekoliko vrlo krupnih i uočljivih propusta, znaju biti zanimljive prvih nekoliko nivoa, nakon čega dosade i ljudi ih uglavnom prestanu igrati.

60%-74%
Ovo su igre koje ne zaslužuju nikakvo posebno isticanje ili nagrade. Riječ je o prosječnim naslovima koji, istina, zaslužuju određenu pozornost, no većina igrača neće u njima vidjeti ništa posebno ako nisu pasionirani ljubitelji tog žanra.

75%-85%
Tehnički impresivna i dobro osmišljena igra koja zaslužuje epitet Hackerove preporuke mjeseca. Igre koje dobiju ovako visoku ocjenu će se uglavnom dopasti i igračima koji nisu pretjerano skloni tom žanru te predstavljaju investiciju vrijednu uloženog novca

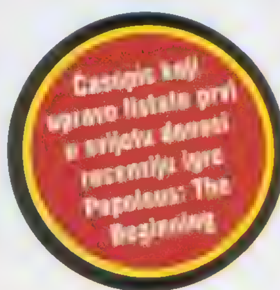
85%-100%
Skoro savršena igra koja će postati klasik i biti rado igrana čak i kad je vrijeme pregazi. Nema nikakve dvojbe da je riječ o naslovu koji se isplati kupiti jer nećete žaliti utrošenog novca. Igre koje dobiju ovako visoku ocjenu zaslužuju epitet Hackerove preporuke mjeseca.

PREPORUKA MJESECA

SADRŽAJ

RECENZIJE

RECENZIJE PLUS



TOP 20

IGRA	PROIZVOĐAČ/IZDAVAČ
TOCA: Touring Car Championship	Codemasters
Colin McRae Rally	Codemasters
F1 World Grand Prix	Nintendo
Resident Evil	Virgin/Sega
Tekken 3	Namco/Sony
1080 Snowboarding	Nintendo
Oddworld: Abe's Oddysee	GTI
ISS 98 FA Premier	Konami
League Football Menager 99	EA Sports
Premier Menager 98	Gremlin
Tomb Raider 2	Eidos
V Rally	Infogrames
Tomb Raider	Eidos
Crash Bandicoot	Eidos
Gran Turismo	Sony
Spyro The Dragon	Sony
WWF: Warzone	Acclaim
World Cup 98	EA Sports
Mission: Impossible	Ocean/Infogrames
Goldeneye 007	Nintendo

PlayStation

IGRA	PROIZVOĐAČ/IZDAVAČ
TOCA Touring Car Championship	Codemaster
Tekken 3	Namco/Sony
Resident Evil	Virgin
Colin McRae Rally	Codemasters
Tomb Raider	Eidos

WWW ADRESAR

Da bismo vam olakšali snalaženje u ćudljivim i nepredvidim vodama WEB-a, URL-ova i adresa koje se često mijenjaju, odsad ćemo redovito donositi tabelu gdje ćete pronaći WWW adrese svih proizvođača i izdavača čije smo igre recenzirali u tekućem broju

Activision	www.activision.com
Bullfrog	www.bullfrog.ea.com
Codemasters	www.codemasters.com
Core Design	www.core-design.com
DID Software	www.did.com
Digital Point	www.speedyzone.com
Eidos Interactive	www.eidosinteractive.com
Electronic Arts	www.ea.com
FASA Interactive	www.fasainteractive.com
Hasbro Interactive	www.hasbrointeractive.com
Infogrames	www.infogrames.com
Interactive Magic	www.imagicgames.com
Interplay	www.interplay.com
Konami	www.konami.com
Mango Grits	www.mangogrits.com
Microprose	www.microprose.com
Mindscape	www.mindscape.com
Monolith	www.lith.com
Monte Cristo Multimedia	www.bullfrog.ea.com/
Papyrus	www.papyrus.com
Parallax Software	www.parallax.com
Sierra	www.sierra.com
Silver Lightning	www.silverlightning.com
Sony	www.playstation-europe.com

WEB RECENZIJE

Navratite na naše nove WWW stranice na promijenjenoj adresi www.tel.hr/hacker i pročitajte ekskluzivne recenzije koje nisu nikad bile objavljene u časopisu!

NINTENDO 64

IGRA	PROIZVOĐAČ/IZDAVAČ
F1 World Championship	Nintendo
1080 Snowboarding	Nintendo
Mission: Impossible	Ocean
Golden Eye 007	Nintendo
Banjo-Kazooie	Nintendo



IGRA	PROIZVOĐAČ/IZDAVAČ
FA Premier League Football Menager 99	EA Sports
Colin McRae Rally	Codemasters
Tom Clancy's Rainbow Six	Redstorm/Take 2
Kilingon Honor Guard	Microprose/Hasbro
Titanic - Adventure Out Of Time	Europress

Divno je biti bog!

POPULOUS: THE BEGINNING

PREPORUKA MJESECA

Deset smo godina čekali nasljednika da bismo zapravo dobili prethodnika. Pred nama je prvi Populous!



Neprijatelj je potučen do nogu, a vaši moćni Gargoyleovi krvavo dovršavaju posao

PIŠE **Dario Rakovac**

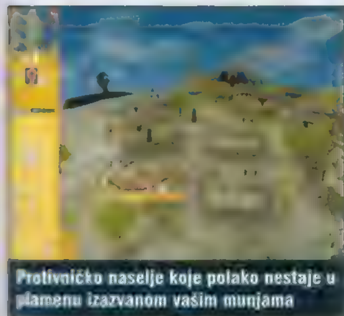
INFO

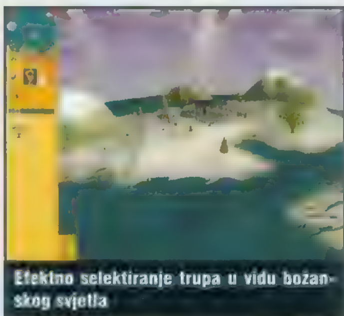
PROIZVOĐAČ	Bullfrog
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb, 3Dfx
3D PODRŠKA	Direct3D
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet

IDEJA o božjoj svemoći stara je koliko i čovječanstvo. Dok su naši daleki preci strahovali od grmljavine misleći da se bogovi na njih zbog nečega ljute, današnji naraštaji zahvaljujući moćnoj računalnoj opremi imaju priliku igrati se boga maltretirajući svoje sintetičke podanike na najrazličitije načine. Prije punih deset godina *Bullfrog* nam je prvi put omogućio da preuzmemo božansku ulogu stvorivši *Populous*. U toj smo igri prvi put na svijet gledali iz zamišljene božanske lože i brinuli o stotinama svojih podanika koji su, kako svaki bog to i traži, slijepo izvršavali sve naše naredbe i hirove. Svojim smo podanicima pomagali, a na protivničke slali svu elementarnu silu koja nam je bila na raspolaganju. Za ono doba, *Populous* je bio iznimno napredan. Možda se ne sjećate, ali već je tada bio podržan multiplayer preko modema koji je sasvim pristojno radio. Uspjeh koji je igra postigla nimalo ne čudi, iznenađuje nas koliko je brzo pala u zaborav. RTS igre, žanr koji je upravo *Populous* inicirao, zamijenile su ga i pregazile kao stepenicu u razvoju danas najpopularnije vrste igara. Tek danas, nakon punih deset godina, bog stvarnovremenih igara vratio se da mačem i ognjem satre protivnike...

Prije svega, treba raščistiti jedno: novi *Populous* veze nema sa svojim prethodnicima. Štoviše, upravo je ovo, najnovije, izdanje prvi nastavak u serijalu koji zapravo daje smisao svim prošlim nastavcima. U čemu je razlika? Novi se *Populous* bavi zbivanjima prije nego što ste uopće postali božanstvom. U njemu ste tek jedan od šamana, čarobnjaka- vračeva koji upravljaju svojim plemenima i vode ih ka konačnom cilju. Cilj je vrlo jednostavan - pobijediti sve druge i postati bogom. U novom se *Populousu*, dakle, vaše zapovjedno mjesto spustilo s nedodirljivog oblaka na


Kamena glava na rubu horizonta skriva tajne vaših predaka


Protivnićko naselje koje polako nestaje u plamenu izazvanom vašim munjama


Efektno selektiranje trupa u vidu božanskog svjetla

"Kada sve skupa uzmete u obzir, bilo je lakše biti bog nego boriti se da postanete istim!"

tvrdu Majku zemlju na kojoj ste itekako ranjivi. Moć vam nije više apsolutna nego je stječete postupno, istraživanjem, ili je uzimate pobjeđenim suparnicima. Isto tako, niste jedini kome je stalo do božanske titule. Osim vas mnoga plemena sudjeluju u borbi, a njihovi su šamani često i moćniji nego vi. Pobijediti može samo jedan. U osnovi, novo *Populousovo* izdanje je čista strategija u stvarnom vremenu. No, čak i takvo, ono se značajno razlikuje od svega što smo dosad u ovom žanru vidjeli. Većina novih rješenja primijenjenih u njegovoj izradi je - bez ikakvog pretjerivanja - fenomenalna i pokazuje da je najbolje uvijek i najjednostavnije. *Bullfrogov* dizajnerski tim uspio je u onome što su mnogi pokušavali, ali nitko nije ostvario: stvorio je strategijsku igru koja ima apsolutnu slobodu odlučivanja, stvarni trodimenzionalni teren i - što je najvažnije- raznovrsne misije koje potpuno uklanjaju monotoniju u koju zapada apsolutno svaka strategija u stvarnom vremenu već nakon tri - četiri odigrane mape.

SVIJET JE OKRUGAO!

Prva stvar koju moramo pohvaliti je uistinu nevjerojatan grafički pokretač. *Bullfrog* ga razvija još od *Magic Carpeta,* gdje smo prvi put vidjeli njegove karakteristične obronke, a zatim se nastavio u *Hi Octaneu, Syndicate Warsu,* pa čak i *Dungeon Keeperu.* Često smo ga proglašavali sporim i prezahtjevnim, no danas kada vidimo *Populous*, postaje jasno kuda je išao sav taj razvoj. Kvalitetniji 3D teren ne postoji na tržištu. Sloboda kretanja koju on pruža je potpuna. Možete ga pomicati u svim smjerovima, rotirati za punih 360 stupnjeva čime svaka točka na mapi postaje vidljiva i dostupna. Igrajući, stvarno osjećate da imate potpunu kontrolu nad okolišem što se još produbljuje kada vam postanu dostupne napredne čarolije kojima možete mijenjati reljef. Još jedna od *Populousovih* karakteristika je da su svi svjetovi okrugli. Moćni grafički pokretač omogućio je izradu potpuno zatvorenih, realnih svjetova koji u igru uključuju cijelu vodenu i kopnenu površinu. Nema granica pa tako, teoretski, možete prohodati čitav planet i vratiti se na polazište. Usporedite li to s klasičnom strategijom ograničenom na nekakav komadićak mape, jasna je kvalitativna razlika. Prostor je naglašeno zaobljen, što posebno dobro izgleda kada promatrate more kako nestaje na horizontu, a sve zajedno stvara poseban vizualni doživljaj. Svjetova je ukupno dvadeset i pet. Donekle su nalik jedan drugomu, a opet dovoljno različiti da ne dosade. Osim terena,



BACANJE ČINI

Sustav uporabe čarolija u Populousu je prilično složen. Različite vrste čarolija se rabe na različite načine. Svladavanje ovog dijela igre nužno je za uspješno igranje pa smo mu posvetili poseban prostor ne bismo li vam olakšali snalaženje.



1. Stopa punjenja čarolija. Ovisno o količini mane koju vaši sljedbenici proizvode, čarolije će se brže ili sporije puniti.
2. Ove su čarolije nedostupne, a otkrit ćete ih u daljnjem tijeku igre.
3. Ova je čarolija dostupna na svijetu u kome se trenutnačno nalazite, ali je još niste otkrili. Vjerojatno je skriva neki od protivničkih Stupova Znanja.
4. Ova se čarolija može rabiti samo jednom. Dobiva se molitvom kod Kamene Glave. Oprezno je rabite jer se ne puni i ne može se vratiti jednom kada je uporabite.
5. Ova se čarolija puni manom. Plava traka pokazuje koliko se čarolije napunilo, a plave točke iznad ikone pokazuju koliko je punjenja gotovo, odnosno koliko puta možete iskoristiti čaroliju.
6. Ova je čarolija isključena da bi se ostale brže punile. Ako smatrate da vam neka čarolija neće trebati, ovako ćete ubrzati punjenje ostalih.
7. Ova je čarolija potpuno napunjena i ne može se više puniti dok ne potrošite jedan od naboja.

Kada odlučite rabiti čaroliju, oko šamana će se pojaviti krug koji joj označava domet. Domet se povećava s visinom terena na kome se šaman nalazi.





Ako klikate izvan kruga dometa, šaman će prošetati do one udaljenosti na kojoj može rabiti čaroliju na zadanoj meti.

Jednom kada je meta u dometu... Ova će kuća na primjer završiti u zemlji Oz.




Vruća lava odnosi bijedne živote vaših protivnika. Vulkan je jedna od najmoćnijih čarolija koja u trenutku guta čitave gradove


Pogled na planet olakšat će vam snalaženje na većim svjetovima gdje bi putovanje po površini oduzelo previše vremena


Borba za nastambu na crvenom moru. Ne, nije crveno od krvi vaših žrtava

"Bullfrog je jedna od onih tvrtki kod čijih se proizvoda itekako vidi kuda su otišli silni mjeseci razvoja i zbog čega se često kasni!"

Populous ima i prekrasne građevine koje nisu nalijepljene bitmape nego pravi trodimenzionalni objekti sastavljeni od poligona. To se najbolje vidi kada ih neprijatelj skida sloj po sloj ili kad pretrpe napad nekom od razornijih čarolija, a poligonske ploče lete svuda uokolo. Prekrasan okoliš do potpunog izražaja dolazi na 3D ubrzivačkim karticama, ali mora se spomenuti da ni softverska verzija mnogo ne zaostaje. Kako brzinom, tako i kvalitetom, na svoje će doći i oni koji se još nisu odlučili za skupu nadogradnju svojih računala.

NAJBOLJE STVARI DOLAZE U MALIM KOLIČINAMA

U nastavku opisivanja *Populousovih* posebnosti osvrnut ću se na jedinice. Ono što prvo upada u oči je relativno mali broj različitih vrsta jedinica kojima upravljate. Osim običnih podanika, na raspolaganju su vam ratnici, svećenici, špijuni i vatreni ratnici. Kada uzmete u obzir današnje RTS standarde po kojima u igri nalazimo i po tridesetak različitih vrsti jedinica, *Populousova* je ponuda prilično škrta. No ovakav pristup ima niz prednosti. Upitajte se samo koliko ste puta iskoristili sve ponuđene jedinice? Rijetko ili nikada. U pravilu naučimo rabiti neke osnovne tipove koji odgovaraju našem osobnom stilu. Velik broj jedinica nepotrebno zbunjuje i komplicira igru. Znatno je važnije znati ih iskoristiti. Upravo u tome leži *Populousova* čar. Znati kada i kako iskoristiti svoje snage i čarolije jer resursi su vrlo ograničeni. Sam je sustav igranja prilično jednostavan. Osnova svega je šaman, odnosno šamanica (čisti matrijarhat!). Ona upravlja plemenom i rabi magiju bez koje nema opstanka. Magija proizlazi iz mane, prirodne energije koju šamani oblikuju u čarolije, a koju stvaraju sva bića. Vaš izvor mane su vaši podanici. Kada ih smjestite u kuću, oni se odmaraju i proizvode je. U kućama se stvaraju i novi podanici, što je pomalo čudno jer su svi muškog spola - osim šamana, no nećemo o detaljima. Šaman rabi manu za punjenje čarolija jer svaka treba određenu količinu mane da bi se aktivirala. Kada se čarolija "napuni", možete je rabiti unutar određenog radijusa. Dobro je znati da se pojedine čarolije mogu isključiti pa će se ubrzano puniti one koje su vam u određenom trenutku potrebnije. Sve čarolije i različiti bonusi dobivaju se molitvom pred artefaktima a njih je na svakom svijetu ograničen broj pa je najvažnije pronaći ih prije neprijatelja. Neke od tako stečenih čarolija možete rabiti jednokratno, dok vam ostale ostaju u trajnom vlasništvu pa se njima možete služiti na sljedećim nivoima. Čarolije su vrlo nalik onima iz starih *Populousa*. I opet vam je na raspolaganju standardni božanski set pijavica, zemljotresa ili vulkanskih erupcija

ALTERNATIVNO

DUNGEON KEEPER

Ako smatrate da je zabavno igrati se boga, što mislite koliko je dobro igrati se vraga? Ovo Bullfrogovo ostvarenje u odnosu na Populous doima se zastarjelim, ali dok čekate njegov nastavak, nije loše prisjetiti se kako se uspješno vodi tamnica.

BEASTS AND BUMPKINS

Igra koja više podsjeća na Settlerse nego na Populous, ali ako tražite uspješne izvedenice njegove originalne ideje pretvorene u zabavni RTS s naglaskom na stvaralačkom, a ne borbenom dijelu, ovo je prava igra za vas.

MOLITE SE I BIT ĆE VAM USLIŠENO!

Sve čarolije i posebne dodatke u Populousu dobivate moleći se pred artefaktima. Njih je u igri tri vrste, a pomažu vam na određeni način, jednokratno ili trajno. Kod nekih se može moliti samo šaman, dok su drugi dostupni svima. Desni klik na artefakt pokazat će vam tko se i u kojem broju može moliti. Kod toga nije nužno ispuniti maksimalnu kvotu sljedbenika. Ipak, ako ih se moli veći broj, brže ćete doći do skrivene tajne. Uslišenost molitve vidi se na crvenoj skali koja se otvara pri molitvi. Evo detaljnog opisa pojedinih artefakta s kojima se susrećete u igri.

STUP ZNANJA

Spomenik koji sadrži dio neprijateljskog znanja. Samo se šaman može moliti kod ovog artefakta nakon čega mu biva odobren ulaz, a stečeno znanje je trajno. Na vrhu stupa vidi se koju čaroliju on čuva, pa usvajanje tog znanja u ranoj fazi igre može znatno koristiti za uspješno završavanje svijeta.



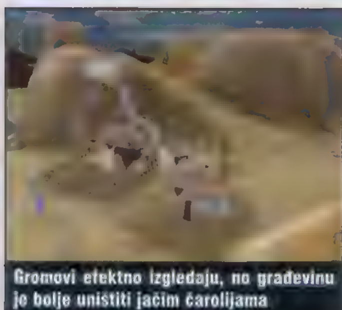
TOTEM

Molitvom kod ovog artefakta pokreće se neka čarolija koja koristi vašem plemenu. Čarolija će se pokrenuti samo onda kada se dovoljan broj podanika moli, što ćete saznati desnim klikom miša na totem. Tipične su čarolije spajanje dvaju kontinenata ili izravnavanje planine koja zatvara put itd.





Stup znanja čuva Hypnotize čaroliju. No, želite li ga se dočepati, morat ćete prvo proći kroz neprijateljske selo



Gromovi efektno izgledaju, no građevinu je bolje uništiti jačim čarolijama

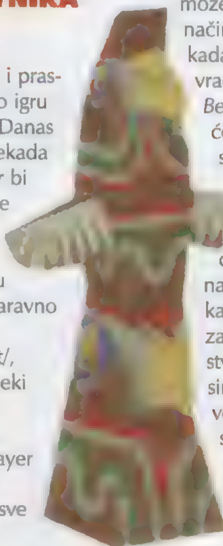


Od neprijateljske armade ostali su samo prazni brodovi

koje će razveseliti vaše neprijatelje. Posebno su korisne čini kojima modificirate teren tako da ga stvarate ili uništavate iznad vodene površine. U idealnim slučajevima čitave protivničke nastambe možete srušiti u vodu, a ono što ostane počisititi vrtlogom ili vulkanom. Dodane su i neke nove čarolije, poput hipnoze kojom preuzimate kontrolu nad neprijateljskim vojnicima, nevidljivosti ili močvare koja pretvara plodnu zemlju u močvaru i može uništiti po desetak neprijateljskih ratnika odjednom. Posebnost šamana je da može poginuti i reinkarnirati se tako dugo dok ima sljedbenika. Ostane li sam, umrijet će zauvijek!

No, vratimo se puku. Osnova vaših snaga su Hrabri, obični podanici koji stvaraju manu i grade objekte. Jednom kada izgradite određeni objekt, poput vojarne ili hrama, u njemu od Hrabrih možete stvarati specijaliste - ratnike, svećenike itd. Definitivno najopasnija jedinica su svećenici koji imaju sposobnost konvertiranja vaših ratnika na svoju "vjeru" gdje dolazi do izražaja pravilna uporaba snaga. Pošaljete li isključivo ratnike, oni će čim sretnu svećenika mirno sjesti ukrug i slušati njegovu propovijed. Čuvši njegove riječi mudrosti, stat će na stranu protivnika. Jedini imuni na svećeničke propovijedi su sami svećenici, pa njih u vašim snagama mora biti barem trećina. Špijuni i vatreni ratnici su sami po sebi jasni. Na svakom svijetu osim vas i protivnika postoje i tzv. divljaci. To su neutralni starosjedioci koje što prije trebate konvertirati i prisvojiti da to ne bi učinio protivnik. Oni su vrlo korisni jer ne morate čekati da se u vašim kućama proizvede dovoljno ljudstva za napad nego vrlo brzo možete oformiti silu i napasti prije nego se neprijatelj snađe. Jedna od boljih taktika je da na početku punite isključivo čaroliju za konvertiranje i nakupite što više žive sile. S vremenom, grupe ratnika moći ćete prevoziti čamcima i u balonima koji su osobito korisni za brze napade šamanovim čarolijama. Sučelje je iznimno jednostavno, podržava slijedne naredbe, tako da mnoge zadatke možete prepustiti umjetnoj inteligenciji. Neprijateljska je inteligencija na vrlo visokoj razini. Užasno je teško probiti se do nastamba, a kamoli zauzeti ih odjednom. Čak i ako se molite kod artifakta bliskog neprijateljskom selu, njihov će se šaman došetati do vas i zapapriti vam munjom iznad glave. Protivnički su napadi vrlo lukavi. Gotovo uvijek uključuju početne valove svećenika koji zaokupe vaše ratnike, dok neprijatelj tuče po vašim građevinama. Zbog toga je taktičkih opcija vrlo mnogo. Neprijatelj će se poslužiti smicalicama, ali to možete i morate i vi činiti. Masovni napadi slabo prolaze, ali su mogući ako promišljeno formirate napadačku skupinu. Najboljom taktikom pokazao se napad s dviju strana i šamanom koji s uzvisine (visinska je prednost u *Populousu* bitna!) baca čini na neprijateljske ratnike i - još važnije - na njihovog šamana.

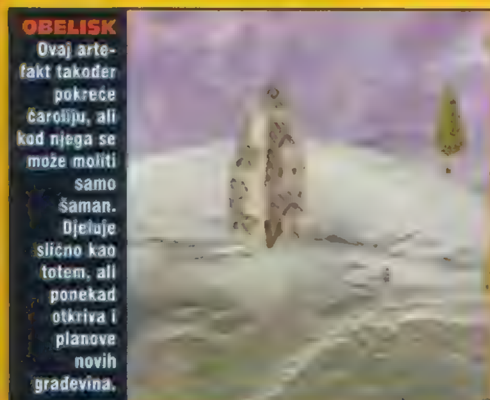
MNOGO JE SMRTNIKA KOJI ŽELE BITI BOGOVI



Već sam spomenuo da je i prastari *Populous 2* podržavao igru udvoje putem modema. Danas je multiplayer dosegao nekada nezamislive granice, a zar bi *Bullfrog* bio dostojan svoje inovatorske reputacije kada svojoj publici ne bi osigurao kvalitetnu igru protiv živih suparnika? Naravno da ne bi! Posjetite li http:///www.populous.net/, moći ćete se uključiti u neki od on-line svjetova koje stvara *Bullfrogov Match Maker*. Pravila su multiplayer igre istovjetna onima za jednog igrača: pobijediti sve protivnike ubivši im sve sljedbenike, a potom i samog šamana. Kod igre protiv stvarnih protivnika od presudne su važnosti divljaci, kojih je vrlo mali broj, a pogotovo artefakti, koje će živi igrači znatno aktivnije rabiti negoli to čini sintetički protivnik. Posebne čarolije koje se u njima mogu naći mogu odlučiti o ishodu igre. Sve mogućnosti koje *Populousov* pokretač i nelinearna taktika nude jamče vrlo kvalitetne borbe. Pogotovo kada se u igri nađe veći broj sudionika. Za sada, na netu postoji poseban mulitplayer odjeljak posvećen isključivo demo verziji igre i svatko se u njem može okušati.

Nakon svega rečenog, treba li uopće pitati isplati li se kupnja *Populousa*? Kao i uvijek, *Bullfrog* nas je oduševio, kako kvalitetnom prezentacijom, tako i onim najbitnijim, kvalitetom same igre. Jednostavnost sučelja i jedinica omogućuju vam da se posvetite pravoj taktici i uistinu upoznate igru izvana i iznutra. Kod *Bullfroga* smo navikli na takav pristup, a navikli smo i na progresivnu težinu igranja koja, u prosjeku, nakon pete misije počinje pokazivati svoje pravo lice. *Populous* je vrlo izazovan, ali prije svega intelektualno. Rijetki su svjetovi koje možete prijeći brzim napadom sa stotinama ratnika. Lukavstvo i taktika su presudni. Svaki se svijet može odigrati na nekoliko načina, u što ćete se uvjeriti kada se budete ponovno vraćali igri. *Populous: The Beginning* nije naslov koji ćete brzo zaboraviti ili ga spremiti na dno ladice jednom kada završite igru. Kad ga god zaigrate, otkrit ćete nove i efikasnije načine igranja, a pogotovo kada je riječ o multiplayeru za koji je ova igra kao stvorena. Nadajmo se da simbolika ovog naslova nije vezana samo uz *Populous* serijal. Ako je to uistinu početak nečeg velikog, kakva li nas tek čuda očekaju?

OBELISK
Ovaj artefakt također pokreće čaroliju, ali kod njega se može moliti samo šaman. Djeluje slično kao totem, ali ponekad otkriva i planove novih građevina.





KAMENA GLAVA
Ove su vam artefakte ostavili preci. Moleći se kod njih, dobivate čarolije koje ne zahtijevaju punjenje i možete ih odmah koristiti. Ne prenose se na sljedeći svijet pa ih nemojte štedjeti (postoje svjetovi u kojima do pobjede možete doći samo pravilnom uporabom spomenutih čarolija).

DUNGEON KEEPER 2 PONOVNO ODGOĐEN!

[illegible]

OCJENA

Mnogo svježih ideja oplemenilo je ovu legendarnu igru te je ovaj njezin "nastavak" približilo današnjem pojmu strategije. Jednostavno savršeno!

95%

Svi ste vi Japanci

PREPORUKA MJESECA

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

Kreativno razmišljanje i nagađanja o tome koliko ljudi kod nas gleda anime crtiće i čita japanske stripove nisu baš najproduktivije aktivnosti. No, kako bilo da bilo, jedan jedini potez poput ovoga može broj od nekoliko stotina povećati na par tisuća. Priviknite se na budućnost!



Romantična večer u metropoli.... zahvale idu Industropoljoprivreda Toursu i Lightech Engineu.

Veliki mechovi nose velike puške, a voze ih veliki vozači s velikim (mislim da shvaćate).

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

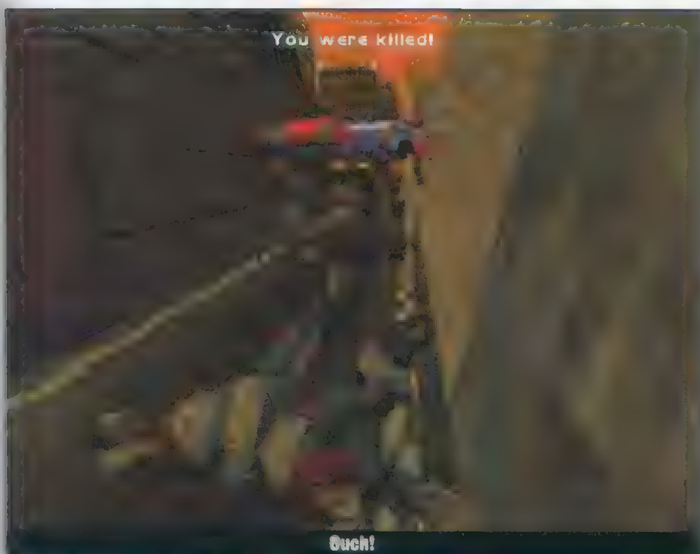
PROIZVOĐAČ	Monolith Productions
IZDAVAČ	Monolith Productions
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32 Mb (bez 3Dfx-a) P166, 32 Mb (sa 3Dfx-om)
NAŠA PREPORUKA	P233, 128 Mb, 3Dfx Voodoo 2, Soundblaster Live!
3D PODRŠKA	Voodoo, Voodoo 2, ATI Rage Pro
MULTIPLAYER	Modem, Internet, LAN

KOLIKO se vas sjeća Robotecha? Možda vam loše istočnjačko sinkroniziranje potakne razmišljanje: "Sara, *dođiderce* vamo u robot sa noge"! Ponekad je glavna ideja u takvim vrstama zabave najzapazivija razlika između zapadnjačkih i istočnjačkih crtića. Kad je riječ o realnosti koncepcije takve zabave, prvo se opaža kronična razlika u slaganju priče i karakterizacije likova. Naime, anime je uvijek imao pomalo čudan i odrastao pristup čitavoj ideologiji priče. Shogo prati upravo takav trend. Rezultate će vidjeti oni koji ga odluče nabaviti. A njih čeka veliko iznenađenje.

Shogo: Mobile Armor Division vas stavlja u ulogu Sanjuroa, mech pilota smještenog na nosač Leviathana. Vaša je zadaća pronaći vođu fanatične sekte The Fallen i ubiti ga. Dakako, stvari su malo složenije jer u igru ulaze i emocije. Naime, vaša je sadašnja djevojka sestra vaše bivše drage koja je poginula u ratu, a vi je ne možete iskreno voljeti jer se još uvijek sjećate Kure (one prve). Naravno, tu je i vaš brat (fiju...ovo je kao Santa Barbara) za kojeg ne znate je li živ ili mrtav. Pošto je vaš zapovjednik otac vaših djevojaka, on pozorno motri svaki vaš pokret. Naravno, to kao cjelina izgleda prokleto jeftino, ali to vam je anime. Nevjerojatno je da nešto ovakvog izgleda igra u prvoj ligi. No na moje čuđenje, čitava stvar izgleda i funkcionira prokleto savršeno. A to kako je sve izvedeno, tema je sljedećeg paragrafa.

TAKO MI ČASTI BRATA MOGA JEDINOG

O.K., uspjeli ste se oporaviti od mlohave priče i prihvatiti stvari onakvima kakve jesu (meni je treba-



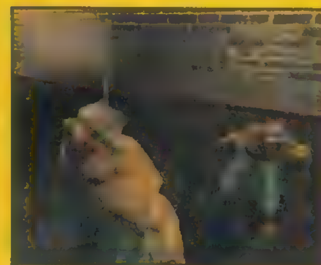

Tostevitostevitostevitostevi!!!!

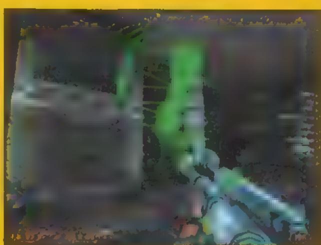
SARME I IGARA

Shogo: Mobile Armor Division nije jedina igra na pomičnoj traci očekivanih igara rađenih jedino u Lightech engineu. U radu je nastavak jedne od najkrvavijih first person pucačina. Blood 2 je igra staromodne horor tematike u kojoj riječ gadost dobiva svoje puno značenje. Nasilje i grafički dosezi ove igre (po programerima) obećaje gomilu oružja, fenomenalno brzi deathmatch mod i more krvi. Drugim riječima, ako se sjećate prvog nastavka i držite da možete podnijeti još jednu ovakvu igru, nabavite je. Zabavno, ali i primitivno.


Superfotogeničan Caleb u još jednom zavodljivom kadru.


I am tall and i am thin, of an enviable hight. And I've been said to be quite handsome, from a certain angle at the certain light.


Ako želite krv, dobit cete krv. Petrova 3


Kako zabavno, kako zabavno... Što je ovo, fruktoza? Nema veze, nema veze... Kako zabavno, kako zabavno...

...ekoliko pokušaja pregledavanja ...tech kazeta). Što sada? Pa, ...remite se za uživanciju! ...GO: Mobile Armor Division je ...vo 3d shooter stavljen u anime ...ir potaknut klasičnom japan... stilistikom. Vi kroz dvadesetak ...rno povezanih misija vodite ...ka kroz vojnu misiju napada na ...ela, vođu Fallena. Nivoi su ... povezani pričom, tako da ...la ne gubite osnovnu ideju ...ja radnje (koji je ponekad ...šujuće očit u drugim ...a tog tipa). Nivoi se ...je na vožnji u ... oklopu (hrpa ... visoka 15-ak ...a i pješadijskim ...lima gdje vam ...že AI dajući vam upute. Štoviše, klasična rutina skupljanja kartica i otvaranja vratiju rabi se samo na početku, kada otvarate vrata sigurnosnog lobija za časnike na S.S. Leviathanu. Naravno, to nije sve. U misijama ćete često kontaktirati sa svojim partnerima koji vas nadgledaju i vode. Na kraju, čitava se igra svodi na praćenje radnje i uživljavanje u predivan svijet visoke tehnologije i loših dijaloga (jao...koliko loših).



TEHNIKALIJE JEDAN

Ta čudesna stvar u kojoj je Shogo: Mobile Armor Division napisan zove se Monolithov Lightech Engine, novi pokretač sposoban za izvođenje nebrojenih kompleksnih 3d rutina.

..lens flareovi i auričke eksplozije su, bez pretjerivanja, jednostavno najbolje koje smo ikad vidjeli u 3d shooteru...

Od lokaliziranih svjetala i kalkuliranih sjena preko munjevite animacije dosta kompleksnih likova i modela, preko hi-res tekstura i nebrojenih 3dfx efekata (ne da mi se nabrajati, a i da budem iskren, ne znam im prava imena), Shogo je jedna od rijetkih (trenutačno i jedina) next gen igri koja rabi ovako zanimljiv i napredan 3d-engine. Ako bih trebao uspoređivati, usporedio bih ga s trenutačnim vrhom 3d-enginea, Unrealom. Lightech drži sve adute u rukavu. Osim što je daleko brži (na 166-ici sa 32 MB RAM-a minimalni ▸▸

ALTERNATIVNO

UNREAL
Igra zanimljivog enginea i zabavne teme....ali...ne i najzabavnije.

QUAKE 2
Nikad čuo

BLOOD
Ovo sam morao napisati. Igra je napravljena prije tri godine a još ne silazi s polica. Hint: već dva-tri tjedna dostupan je i 3Dfx patch.

A GDE SU DECA?

[illegible]



Zajednička slika starijih članova redakcije.

[illegible] svim ljubiteljima Tomb Raidera

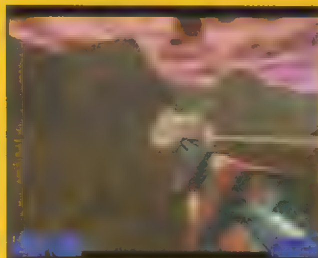


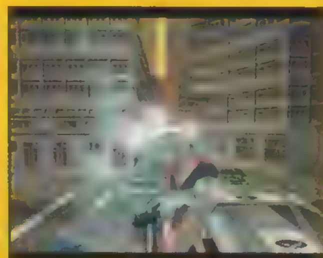

Neprijatelji onakvi kakvi trebaju biti....mrtvi!


Od smrti vas dijeli 10 mm stakla....a kako mi se čini, ni to neće biti baš prevelik problem.

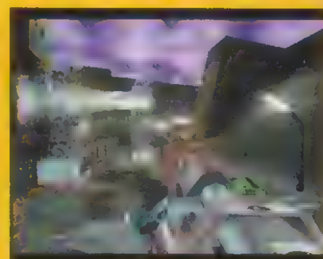
SAMO ZA GUBITNIKE

Osnovni koncept preživljavanja u Shogo: Mobile Armor Divisionu je izbjegavanje bliske borbe kad je god moguće. Naime, ma koliko vješti u strafeanju bili, gotovo je sigurno da će vas stići koji komad olova. Stoga: ako možete, prikrijte se i ispaljujte precizne hitce snajperskom puškom ili laserom. Ako pak dođe do bliske borbe, iskoristite najveću prednost vašeg mech oklopa: brzinu, oklop, robustnost ili okretnost. A ako doista zagusti, prebacite se u vehicle mod i raspalite po gasu!

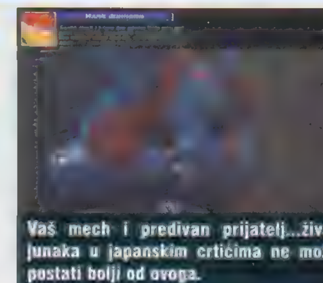

Pri izboru mecha, imajte na umu način na koji ćete igrati igru: pasivno ili agresivno (hehe...morao sam ovo napisati)


A kada se odlučite za opciju, raspalite po osjetljivim dijelovima


Naravno, to zna otići u krivom smjeru..


Scratch one kill....pa...broj fragova pada za jedan...ups...


Another one bites the dust!


Vaš mech i predivan prijatelj...život junaka u japanskim crtićima ne može postati bolji od ovoga.

...prvo što ćete opaziti je kronična razlika u slaganju priče i karakterizacije likova...

framerate je 18 FPS-a, dok je optimalna kombinacija brzine i kompleksnosti scene kojih 30-35 FPS-a), Lightech radi vrlo dobro kao cjelina. Možda je dizajn tako zahtijevao, ali ipak je Unreal po stupnju prirodnosti boja daleko iza Shogoa koji uspijeva biti vrlo realan i nenaporan (mogao sam ga igrati i po par sati u jednoj rundi). Na kraju krajeva, čitava stvar izgleda prokleto savršeno: oružja rade savršene efekte, dim je nevjerojatno izveden, roboti veselo jurcaju naokolo, a lens flareovi i auričke eksplozije su dosad najbolje u 3d shooteru (uh, ego raste).

TEHNIKALIJE DVA

Sklop svih pojedinosti u Shogo: Mobile Armor Divisionu donijet će onaj završni feeling na završetku igre. Naime, ovaj Monolithov proizvod je jedan od rijetkih koji doista nudi igraču mnogobrojne sate zabave u single player modu i u multiplayeru. Shogo: Mobile Armor Division, dakako, podržava i igru za više igrača te ćete ga s prijateljima koji imaju monstruozne Pentiume i Voodoo 2 kartice moći zaigrati preko modema, LAN-a ili Interneta. Bilo kako bilo, osjećaj je savršen. Osim velikog broja igrača u multiplayeru, kombinacija savršeno dizajniranih i uravnoteženih oružja istinski potiče igrača na daljnje napredovanje i usavršavanje taktika. Naime, ona su različite efikasnosti, sa svojim prednostima i manama i ima ih u ogromnim količinama. Samo mech mod ima deset oružja sa po dva moda (neka, kao snajperska puška), a pješadijski također dere s deset najšarenijih alatki smrti. Nije li to jednostavno preeeeeeedivno?



Vesela menažerija na okupu

Sve u svemu, Shogo: Mobile Armor Division je jedna od rijetkih igara nove generacije dostojna tog imena - ima sve, od prilagodljive glazbe preko zanimljive priče i zabavnih i egzotičnih likova. Ovaj vrhunski proizvod nije ništa drugo doli savršenstvo na djelu (barem zasad).

OCJENA

Jedna od rijetkih igara koje, osim zabave, donose i savršen dah kreativnosti i umjetničkog dojma.

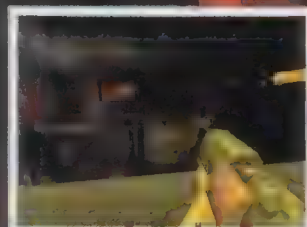
94

Quake 2 još jednom

QUAKE 2 MISSION PACK: GROUND ZERO

Iako je Quakeov 3D engine prestigao Unrealov, novi mission pack za Quake 2 dokazuje da je Quake 2 još uvijek igra s kojom treba računati - na radost svih ovisnika!


Plasma Beam doslovce će prepoloviti skoro svakog protivnika


Ni u kompleksnim prizorima Riva TNT ne počinje trzati!


Ovako to izgleda u 32 bita i zaista visokoj razlučivosti!


Jedan zamah motorkom i grunt pada pokošen


Modifikacijom datoteke autoexec.cfg igra se može vizualno dosta uljepšati

"Konačno jedan odličan dodatak za Quake 2!"

PIŠE **Patrik Pencinger**

INFO

...VODAC	Rogue Entertainment
...AC	Activision
...KONFIGURACIJA	P133, 32 Mb, SVGA
...PREPORUKA	P2, 64 Mb, Riva TNT
...ORSKA	Open GL, 3Dfx, PowerVR
...PLAYER	LAN, modem, Internet

ALTERNATIVNO

Q2:THE RECKONING
...sta lošiji paket misija, no ipak dobra zabava za prave kvejkomanijake.

UNREAL
Igra koja je skinula Quake 2 sa trona FPP-a.

SIN
Igra napravljena na Quake grafičkom engineu, a nema ružnu paletu boja ili ružne teksture.



ETO, dočekali smo još jedan misijski dodatak za Quake. On donosi klasične novosti: neke nove neprijatelje, poneko novo oružje i, dakako, potpuno novi zaplet u igri za jednog igrača koji se otpliće na Stroggosu i klasično je kvejkovski; naime - treba uništiti još jedno moćno oružje koje prijeti ljudskoj rasi, Gravity Well. Osjećaj je još uvijek naglašeno kvejkovski, grafika malo izbrušenija. Nakon površinskog pregleda igre, porasle su nam nade...

Da bi dodatak nekoj igri bio uspješan, mora imati barem ono na što smo navikli u originalnoj verziji, ali i neke nove detalje koji će joj produžiti trajnost i igrivost. Ground Zero ispravlja mnoge Quakeove nedostatke čineći ga prilično zabavnijom od originalnog naslova. Igra za jednog igrača odvija se na 14 golemih i novih karti. Sve se vrti oko velikog i novog oružja. Vaša je zadaća naći ga i uništiti. Na tom putu morate proći rudnike, kanalizacije, gradilišta i slične lokacije koje objašnjavaju uporabu ružnih paleta boja na koje smo navikli u Quakeu.

Multiplayer kartama je posvećena velika pozornost! Iznimno su velike i prepune sitnih elemenata koji će vam učiniti deathmatch zanimljivijim (zakloni, mjesta za zasjedu...). Nova oružja nisu originalna, ali su zanimljiva. Učinak motorne pile vidjeli smo još u Doomu 2, riječ je o brutalnom i jakom oružju idealnom za bliske susrete. Tu je i ETF Rifle, oružje koje ispaljuje ledene šiljke a'la Unreal, jako je, relativno brzo i precizno. Plasma Beam najbolje je od novih oružja i prava je šteta što ga dobijate tek pred kraj igre.

Zamislite konstantni Railgun i eto vam najboljeg njegova opisa. Monstruozne je snage, ali cucla puno energije. Iznimno je brzo te pogodno za gađanje udaljenijih neprijatelja. Tu je i lanser bombi koje se aktiviraju čim im se tko približi. Zgodno je što se mogu zalijepiti na zid. Nažalost, preslabe su da bi ih često rabili. Osim oružja, dobijate i mnoga druga poboljšanja, primjerice Anti-Matter bomba Tesla Coil, Stalkers (mali leteći gnjavatori koji laserima gađaju vaše neprijatelje), koja do posebnog izražaja dolaze u multiplayer igrama.

TEHNIČKA STRANA

Grafika je ostala manje-više ista. Nove teksture nisu ništa drugačije od onih ružnih na koje smo navikli u Quakeu 2. Tu i tamo napravljene su zgodne stvarčice koje tjeraju Q2 engine do krajnjih granica, npr. efekt stroboskopa pred kraj igre. Zgodna stvar su mnogi aktivni elementi na kartama, npr. veliki zupčanici u rudnicima, eksplozivni kristali itd. Eksplozije su još uvijek ružne, sastavljene od crvenih i žutih kugli. Animirane međusekvence su odvratne, baš kao i u Quakeu 2.

Zvučni efekti nisu pretrpjeli nikakve nama zapazive promjene, a glazba je nekakav hard rock na kakav smo navikli u Quakeu 2, daleko lošija od glazbe za Quake koju je napisao Trent Razor iz Nine Inch Nailsa. Ground Zero igrali smo pomoću grafičke kartice s Riva TNT čipom. Iako ona postiže nešto lošije rezultate od Voodooa 2 po broju prikazanih okvira u sekundi, kvaliteta prikaza je daleko bolja jer rabi 32-bitnu paletu boja, a ne 16-bitnu kao Voodoo 2. Pri prihvatljivom obnavljanju ekrana od konstantnih 30-40 fpsa, igrali smo na Pentiumu 2 266 u 1280x960 !!!

Nakon nekih razočaravajućih pokušaja stvaranja dodataka za Quake 2 (vidi Reckoning iz 39. broja), dočekali smo i jedan koji vrijedi kupnje. Priča je dovoljno kvejkovska, a opet ima odmaka od nje, bugova nema i vrlo je igriva. Ni multiplayeraši neće biti razočarani. Ovakvi bi trebali biti svi mission packovi! ◂

OCJENA

Sve je isto kao i kod Quakea 2, samo sa boljim oružjima i inovativnijim dizajnom nivoa.

79%

It is a good day to die!

KLINGON HONOR GUARD

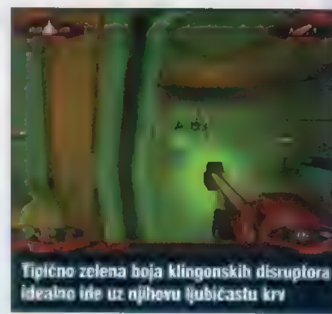
Je li prva primjena Unrealova grafičkog pokretača dostojna originala? Odgovor će na to pitanje dobiti igrači koji odluče zaigrati (pozor, pozor) prvu FPP pucačinu u Star Trek svemiru!



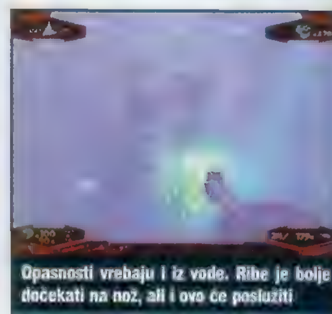
Prsa o prsa – kao pravi klingonski ratnik



Baš kao i Unreal, KHG se na početku hvali svojim grafičkim pokretačem prikazujući prijestolnu dvoranu u punom sjaju.



Tipično zelena boja klingonskih disruptora idealno ide uz njihovu ljubičastu krv



Opasnosti vrebaju i iz vode. Ribe je bolje dočekati na nož, ali i ovo će poslužiti

"Ima li bolje podloge za krvavu pucačinu iz prvog lica?"

PIŠE **Dario Rakovac**

INFO

PROIZVOĐAČ	Microprose
IZDAVAČ	Microprose
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 3Dfx, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	P2, 3Dfx, 64 Mb
3D PODRŠKA	Direct3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, modem, Internet

ALTERNATIVNO

UNREAL
Prvi Quake killer na temelju čijeg enginea je nastao i Honor Guard. Ako ste propustili ovaj naslov i ako volite FPP-ove, što još čekate?

QUAKE 2
Pripadate li skupini Quake vjernika koji igranje bilo čega što nije stvoreno na Quake engineu smatraju herezom, strpite se do Quakea 3 igrajući još uvijek aktualno drugo izdanje.

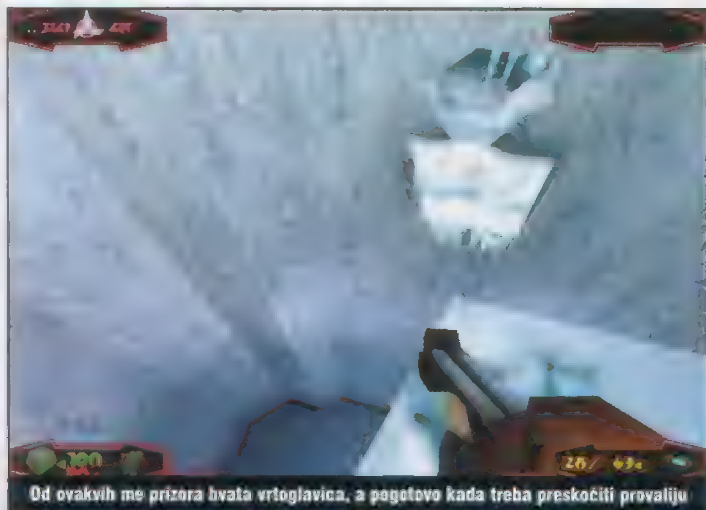
NAROD čija kultura počiva na borbi i ratovanju - Klingonci. Povijest im je isprepletena stalnim borbama za vlast, zavjerama i atentatima. Od pamtivijeka, za vladarevu je sigurnost brinula njegova počasna straža. *Microprose* vam omogućuje da postanete njenim članom i spriječite još jedan u nizu pokušaja nasilne promjene vlasti.

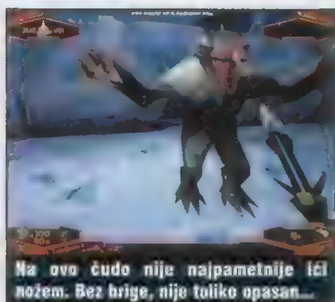
Dok vi vježbate kako biste postali članom počasne straže, na *Gowrona,* vođu klingonskog Visokog vijeća, je pokušan atentat. U dvorani je eksplodirala bomba koja je usmrtila većinu članova Vijeća i stražu, a *Gowron* je jedva ostao živ. Kao pripravniku, vaša je vjernost apsolutna, stoga vam i je povjereno da pronađete ubojice i osvetite mrtve. Ovaj će uvod ubrzo otkriti znatno širu zavjeru protiv klingonskog vrha kojoj ćete samo vi moći stati u kraj. Priča nije osobito originalna, ali smještena u klingonski okoliš s autentičnim naoružanjem i legendarnom atmosferom svijeta *Zvjezdanih staza*, ova igra ima sve značajke pravog hita. Dodamo li svemu još i izvrsni *Unrealov* grafički pokretač, sve je jasno!

QAPLA'

KHG je prvi pravi 3D shooter vezan uz svijet *Zvjezdanih staza*. Prvi je zato što neslavni *Generations*, iako je nastojao ispuniti ulogu, nije pogodio cilj. Zapleo se pokušavajući povezati priču istoimenog filma s običnom pucaljkom, što je dalo vrlo loš rezultat. Srećom, kod KHG nije bilo takvih ambicija, igra ima svoju originalnu priču neopterećenu bilo kakvim događajima vezanim uz filmove ili seriju. Isto tako, u *Microproseu* su se lukavo odlučili uporabiti trenutačno najbolji 3D pokretač kojim su fantastično dočarali klasične *Trek* interijere i eksterijere. Prostori u kojima se igra odvija prvi put prikazuju pravu klingonsku arhitekturu, ali se ne zadržavaju samo na tome - igra vas vodi ledenim krajolicima zloglasnog zatvorskog planeta *Rura Penthe* s kojeg nitko (osim izvjesnog *Jamesa T. Kirka*) nije uspio pobjeći. Moći ćete istraživati unutrašnjost klingonske grabljivice i posjetiti velike gradove poput *Tong Veya*. Svi su prostori vrlo dobro osmišljeni i grafički prekrasni, ali u nekim slučajevima nadilaze mogućnosti pokretača.

3D efekti su spektakularni, posebice rasvjeta i specijalni efekti. Odbljesak oružja, refleksije na ledu ili mramoru, pravi su užitak za oči. Likovi su daleko bolje dizajnirani nego u *Unrealu*. Svi protivnici imaju jasne crte lica, odjeće, oružja, a nove se rane vide nakon svakog


Od ovakvih me prizora hvata vrtoglavica, a pogotovo kada treba preskočiti provaliju


Na ovo čudo nije najpametnije ići nožem. Bez brige, nije toliko opasan...


Zatvorenici vam ponekad mogu otkriti secrete. Zvuči poznato?

udara. Ljubičaste je krvi posvuda. Umjetna je inteligencija na razini *Unreala*. Likovi se izmiču i bore potpuno jednako, što nije najsretnije rješenje jer čitavo vrijeme imate osjećaj da igrate *Unreal* s izmijenjenim likovima. Naravno, preuzeti pokretač ima svoje posljedice, ali vidjeli smo i dorađenijih prerada postojećih kodova.

BATLH DAQAWLU' TAH

Autentičnosti KHG-a pridonijet će i glasovi glumaca na koje smo navikli u *Next Generation* serijalu. No, kao što sam već spomenuo, KHG je u potpunosti originalan, ne pati od stereotipa, pa ćemo osim Klingonovaca susresti i tri manje poznate rase, *Andoriane, Nausicane i Letheane*, čije ćete karakteristike sami otkriti tijekom igre na devetnaest mapa. Posebna čar KHG-a leži u njegovu multiplayer modu. Sve viđeno u *Unrealu*, vrijedi i ovdje. Vrlo dobri deathmatch nivoi te pregršt opcija za igranje značajno će uvećati brojke na vašem telefonskom računu. Uz igru ćete dobiti i KHG editor u kojem možete dizajnirati svoje nivoe i poslije ih rabiti u multiplayeru. Želite li igrati preko Interneta, oboružajte se strpljivošću jer će igra itekako ovisiti o kvaliteti veze. Birajte vrijeme za igranje, kod preopterećenih linija nema nikakve šanse da odigrate ijedan cijeli deathmatch.

Ljubiteljima *Zvjezdanih staza* će u KHG-u biti uslišane sve njihove molitve. To je gotovo najbolja *Trek* igra do sada. Naravno, ona ni svojom idejom ni žanrom ne ispunjava predodžbu tipične Trek igre, ali ako ćemo suditi po kvaliteti i prezentaciji, KHG-u nema premca. Postoji i nekoliko nedostataka ali oni idu na račun primijenjenog grafičkog pokretača ili, bolje rečeno, prevelike ovisnosti o njemu, no smiješno je prigovarati zbog takvih detalja kad znamo što nam konkurencija nudi.

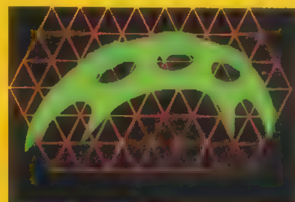
Koliko sve to zajedno ima veze s klingonskim pojmovima i pravilima bliske borbe, posebno je upitno, no mirne duše mogu reći da se kroz KHG lakše uživjeti u svijet Zvjezdanih staza nego kroz sve ostale igre s istom podlogom (sjetite se samo onih očajnih interaktivnih filmova ili nazovi avantura poput DS9). KHG nije dobio najvišu ocjenu samo zbog pretjerane sličnosti sa svojim uzorom, koja se mogla barem prikriti, ako ne i izbjeći. U svakom drugom pogledu, ovo je jedan od najboljih 3D shootera što sam ih u posljednje vrijeme vidio i uistinu nećete biti razočarati odlučite li ga kupiti. ◀

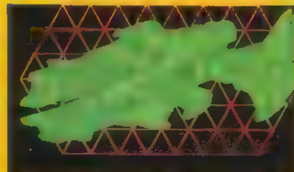

Refleksije su osobito efektne na ledu. Ovako završavaju bjegunci s Rura Penthe!

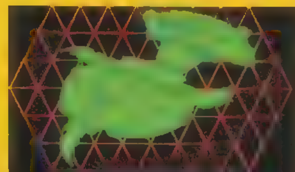
ORUŽJA NA KLINGONSKI NAČIN

U Klingon Honor Guardu rabit ćete većinom tradicionalna oružja kojima su se služili legendarni heroji poput praoca Klingonskog carstva Kahleesa Nezaboravnog.

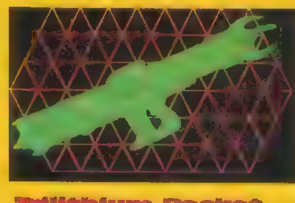

D' k Tahg
Primarni udar: ubod
Sekundarni udar: bacanje


Bat' leth
Primarni udar: sijek
Sekundarni udar: bacanje

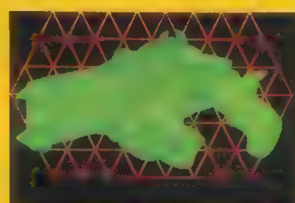

Bush High Assault Disruptor
Primarni udar: energetski projektil
Sekundarni udar: disrupcijski mlaz


Ding pach
Primarni udar: ispaljivanje diska
Sekundarni udar: detonacija diska


Grenade Launcher
Primarni udar: trilitijska granata
Sekundarni udar: flash granata


Trilithium Rocket Launcher
Primarni udar: trilitijska raketa
Sekundarni udar: H-K raketa


Sith Har Blaster
Primarni udar: čestični pulsirajući zrak
Sekundarni udar: ispaljivanje čitavog punjenja u jednom zraku


Particle Dispersal Cannon
Primarni udar: energetski udar
Sekundarni udar: vrtlog

SVJEŽI DRIVERI!

Prije instalacije igre obvezatno nabavite najsvježije drivere za svoju 3Dfx karticu sa www.3dfx.com. Ako već niste, nadogradite sustav na Direct X 6.0. U suprotnom, Klingon Honor Guard nećete moći ni pokrenuti, ni uspješno instalirati. Ovo je osobito važno kod Voodoo 2 kartica koje imaju velikih problema s usklađivanjem Direct X-a 6.0 s prošlom verzijom službenih drivera. Ako se igra zablokira i ne možete je više pokrenuti, pokušajte sa KHG Safe modom koji će onemogućiti 3D podršku. Tada unutar igre pogledajte Advanced Options gdje se možda nalazi rješenje vašeg problema.

OCJENA

Jedan postotak manje jer ipak to nije ništa drugo doli *Unreal* s drugim likovima.

89%

Bolje ne može?

MOTO RACER 2

RAZOČARANJE MJESECA

Očekivalo se da će Delphine Software i EA postaviti nove standarde u žanru računalnih motoutrka, no ispalo je da su 18 mjeseci razvijali razočaranje mjeseca

Možete igrati motokros...

...ili utrku, baš kao i u prvom dijelu

Čim pogledate ovu sliku, jasno vam je da Delphne Software nije unio mnogo promjena u drugi nastavak

PIŠE **Kristijan Žibreg**

INFO

PROIZVOĐAČ	Delphine Software Int.
IZDAVAČ	Electronic Arts
PODRŽANI HARDVER	Analog Contoller, Dual Shock
MULTIPLAYER	Split-screen (2 igrača)

ALTERNATIVNO

MOTOCROSS MADNESS

Microsoftov Motocross Madness (Hacker br. 41, 90%) još uvijek ostaje najbolja i najzabavnija igra s motorima, iako je više orijentiran na Motocross a ne na same utrke. Ako imate PC i dovoljno moćan hardver za ovu igru, nemojte oklijevati

ROAD RASH 3D

Motori, bande i lanci - što vam još treba? Iako nije simulacija, Road Rash 3D (Hacker br. 38, 90%) je zabavan i neopterećujući.

MOTO RACER

Igra od koje je sve počelo. Iako grafički lošija, Jedinica je zanimljivija i zabavnija od Dvojke..

PRIJE otprilike godinu i pol dana Delphine Software je razveselio ljubitelje motora Moto Racerom koji je imao karakterističan štih arkadnih automata, maštovite staze, odličan zvuk i kvalitetnu grafiku. Čovjek bi pomislio da će isti tim ljudi za 18 mjeseci načiniti nastavak koji će postaviti nove standarde u ovakvim igrama. Čovjek bi očekivao odličnu i brzu 3D grafiku, veći broj još maštovitijih staza, izraženu razliku između simulacijskog i arkadnog načina vožnje, veći izbor motora - jednom rječju, još zabavniju i luđu igru. Nažalost, od nabrojanog nismo dobili ništa. Ne, lažem - 3D grafika je sada odlična i brza...

Nakon odlične i dinamične uvodne animacije (za koju su rabljeni snimci iz PC Voodoo 2 verzije igre) koja podiže očekivanja do nerealnih visina, ne možete dočekati da se već jednom učita taj !#&!$# naslovni ekran, ali vas već tu moram upozoriti na programersku traljavost - učitavanje igre je iznimno sporo, što će vam ubrzo početi ići na živce kad iz igre poželite odabrati drugu stazu, motor ili promijeniti neke postavke. OK, počinjete igru, primjećujete da je grafika odlična, ali ne i spektakularna, s posebno detaljnim objektima motocikla i motociklista. Tu su i nekakvi bijedni efekti kiše i snijega te neuvjerljiva noćna vožnja. Na PSX-u igra teče cijelo vrijeme u 30 FPS-a, dok će PC za takve brojke trebati pomoć 3D ubrzivačke kartice koja daju i mnogo ljepšu i precizniju grafiku od one na PSX-u.



Noćna vožnja je mogla biti i bolja...



...primjerice, kao u odličnom NFS 3.


Grafičkom ugođaju pomažu i simulirane vremenske nepogode. Mora se priznati, moglo se to bolje isprogramirati jer...


...kiša previše linearno klizi...


...dok se snijeg ponaša poput papira.

vidive, a danas, dragi čitatelji, imamo i glavnog i odgovornog krivca za takvo stanje stvari - editor staza (ta-dam).

INVALID GEOMETRY

Jedan od "featurea" kojima se EA hvali na sva usta je i "intuitivni editor staza" koji je više nego dobrodošla opcija na PSX-u. Nažalost, i ovdje mora postojati neko "ali" jer nam se čini kako programer koji je radio na editoru staza premalo zna o "jednostavnosti i intuitivnosti uporabe" jer kako inače objasniti vrlo čudna pravila kojih se morate pridržavati želite li napraviti svoju stazu te stalna ograničenja koja vam nameće grafički engine. Naime, česta poruka "invalid geometry" će vas natjerati da odustanete i od dizajniranja najjednostavnije staze - sad nam je jasno zašto su staze u igri tako dosadne i neupečatljive jer ovakav editor ne potiče dizajnersku maštu nego je sputava.

Zvuk vašeg motora je dobar, no nakon dužeg vremena počinje živcirati, posebice pri većim brzinama. Glas komentatora kao da želi povećati količinu iritirajućih zvukova svako malo izvikujući "yeeehooow" ili "awesome" - baš kao i u prvom dijelu.

I na kraju, ostaje gorak okus u ustima zbog saznanja da su veliki EA i Delphine Software propustili napraviti pravi blockbuster. Iako je igra u nekim dijelovima znatno bolja u usporedbi s prvim dijelom, zbog neoprostivih programerskih i dizajenerskih pogrešaka mogu je preporučiti samo ljubiteljima prvog dijela i ovisnicima o motoutrkama. Uostalom, potonji i nemaju nekog izbora jer osim Moto Racera i Road Rasha 3D ne postoji dobra motoutrka (usput, obje izdaje EA) na PSX-u! Ostalima savjetujem neka se strpe i pričekaju World Championship Superbike koji bi, navodno, trebao biti sve ono o čemu ste nam dosad sa čežnjom pisali...

"FLOP" ZA "FLOPOM"

Oduševljenje grafikom će splasnuti već nakon nekoliko zavoja jer je upravljanje motorom, najblaže rečeno, katastrofalno. Gotovo da nema zavoja u koji ćete uspjeti ući i izaći normalno, ne udarivši u rubnike, a svaki će vam udarac (previše) smanjiti brzinu. Najvjerojatnije ćete se i pri najbezazlenijem dodiru s nekim objektom razbiti, što će vas prisiliti da gledate kako vaš vozač beskonačno sporo hoda do motocikla, diže ga, pali - užas! Šokirani ovakvim propustima, odlazimo u glavni izbornik (koji se duuugo učitava) da bismo promijenili mod vožnje iz arkadnog u simulacijski. no sada je situacija još gora jer ćete se razletjeti po cesti dočim očešete neki objekt.

Od modova vožnje na raspolaganju vam je practice, single race, 2-player mod u split-screen načinu i championship koji je posebno spetljan jer se u 5 disciplina natječete samo protiv, zamislite ovu glupost, svog frenda. Ovaj nam tzv. championship mod više sliči na head-to-head trku, gdje su tu računalni protivnici i igranje na ispadanje? To valjda znaju samo u Delphine Softwareu...

Čovjek bi nekako pretrpio sva ta razočaranja ključnim koncepcijskim elementima igre da su bar staze zanimljive i raznolike, ali, već pogađate, nije tako. Ma, što to ovaj brblja, vidi kako su slike lijepe, šarene i raznolike, pomislit će prosječni čitatelj ne poslušavši prije toga naše objašnjenje da staze, iako oku ugodne i grafički dotjerane, nemaju onu atmosferu i dinamiku koja bi vas mamila da ih ponovno zaigrate. Umjesto toga, one su vrlo dosadno i nezanimljivo dizajnirane, pred-

Nakon ovakvog "flopa" Delphin Software i EA se mogu samo pokriti s dekom po glavi upućujući ljubomorne poglede prema Microsoftovom Motocross Madnessu

ŠTO JE SA PC VERZIJOM?

Iako je EA očekivao mnogo od ove igre, po svoj prilici će dobiti - šipak! No, nije sve izgubljeno jer uskoro izlazi i PC verzija koja grafički izgleda mnogo bolje od PSX verzije - pogledajte sami slike. PC verzija će podržavati multiplayer preko modema, LAN-a i Interneta te Force Feedback kontrolere, a minimum hardverskih specifikacija je P166, 16 MB i 3D kartica s minimalno 4 MB memorije (preporučujemo P233 MMX, 32 MB i Voodoo 2). Moto Racer 2 će u PC verziji biti u prodaji 27. studenoga, no nimalo nas ne bi čudila objava iz EA da će "malo kasniti", kako bi programeri spasili obraz i bar PC verziju napravili kako treba.


PC verzija ima odličnu grafiku, no...


...hoće li ona sama moći privući publiku?

KADA DIZAJNERI ZAKAŽU

Moto Racer 2 diči se velikim izborom staza, dvostruko većim nego u Jedinici. No, dok su ondje bile odlične, maštovite i igrive, dotle su ovdje vrlo hladne, nemaštovite i dosadne. Pokazujemo vam samo neke od njih, neka vas ne zavara njihova krasna grafička prezentacija...


AMAZON
Amazonske šume su idealne za stazu prepunu zavoja, mostova i bregova. Ovdje ćete više vremena provoditi u zraku nego na zemlji - tipična staza za motokros.


Ovo je, kao, country staza gdje se sve zna. U suprotno ćete se uvjeriti nakon nekoliko "S" krivina.



GRAND PRIX
Utrke pravih strojeva, baš kao i u Jedinici. Priznajemo, ova nam se staza najviše dopada vjerojatno stoga što je prilično igriva.


OUTDOOR
Nije li ovo Motocross Madness? Možda sam greškom ubacio slike iz recenzije M. Madnessa iz prošlog broja? Tko pogodi - taj i zna!


SAHARA
Posebno dosadna staza. Vi koji se sada čudom čudite grafici sretni ste što niste nasjeli i kupili Moto Racer 2

OCJENA

Ne vjerujte nikome tko vas pokuša uvjeriti da Moto Racer 2 pruža odličnu zabavu.

72%

SPYRO THE DRAGON

Zmajić Špiro žabe diro

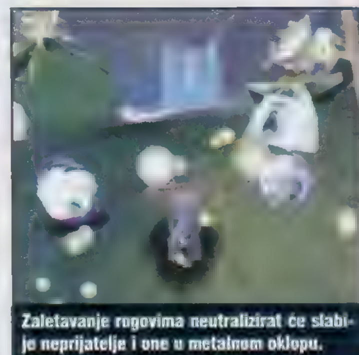
PREPORUKA MJESECA

PlayStation RECENZIJA

Može li Špiro u našim srcima zamijeniti Kreša? Svijet se podijelio u dva tabora



Ostali vam zmajevi neće pomoći u vašoj misiji, nego će vam samo davati savjete - kukavice!



Zaletavanje rogovima neutralizirat će slabije neprijatelje i one u metalnom oklopu.



Učitavanje nivoa je prikriveno animacijom koja glatko prelazi u igru.

PIŠE **Berislav Jozić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Insomniac Games
IZDAVAČ	SCEE
PODRŽANI HARDVER	Memory card, Dual Shock
MULTIPLAYER	nema

ALTERNATIVNO

GEX 3D
Treći dio priče o humorističnom gušteru sličan je Spyrovim avanturama ne samo po žanru, nego i po mehanizmu igre

CROC
Još jedna priča o gušetru u 3D okolišu. Croc je svojedobno bio popularan, ali su ga Gex i Spyro pregazili



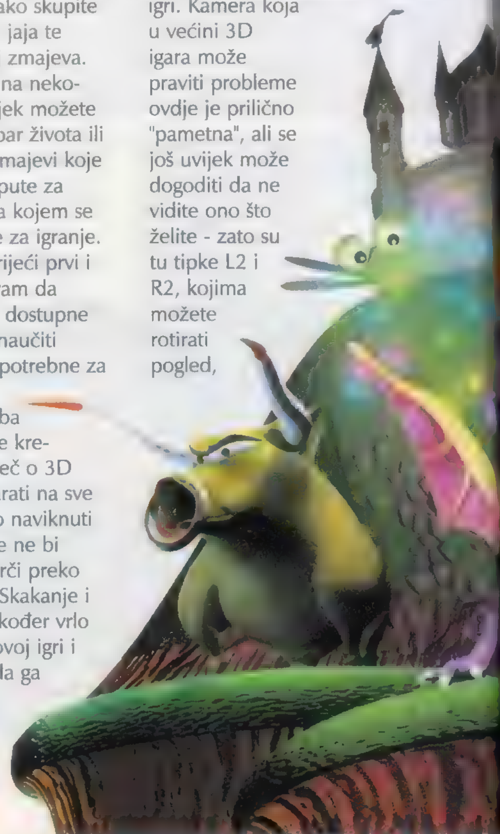
NAKON što smo na našim Playstationima udomili smiješnog krokodila Croca i humorističnog guštera Gexa, tu je i zmaj Spyro (od milja nazvan Špiro). Postoji nešto neodoljivo privlaćno kod ljigavih i hladnih gmazova zbog čega djeca skaču od veselja, a djevojke ciče "oh, kako je sladak!" Što god to bilo, Špiro toga ima u neizmjernim količinama

Prije nego se udubim u detaljan opis, a ova ga igra zavređuje, moram naglasiti da će se onima koji su igrali Gex 3D većina stvari činiti poznatima. Špiro je, po mehanici igre, prava kopija Gexa, ali grafički malo bolji te njegov "slatkasti" izgled bez problema pobjeđuje Gexovu cool pojavu (naravno, o ukusima se ne raspravlja, ali - ja sam u pravu).

PRIČA O ZMAJU

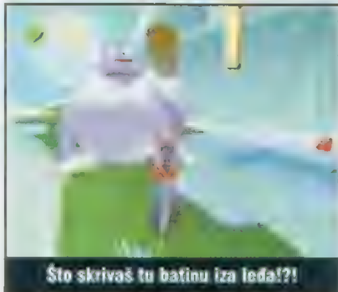
Zmajić Špiro našao se u nevolji kada je zli Gnorc sve velike zmajeve pretvorio u kristalne kipove te im pokrao dijamante i jaja. Tko ne zna što je Špirina zadaća u ovoj igri - natrag u vrtić! Naravno - osloboditi zmajeve, vratiti blago i jaja te pobijediti Gnorca. Sve ćete to saznati iz lijepo animiranog uvoda koji gotovo neprimjetno prelazi u igru ostavljajući Špiru, tj. vas, samog usred prvog zmajevskog svijeta. Igra je složena tako da sa svijeta na svijet možete prijeći samo ako skupite određeni broj dragulja ili jaja te oslobodite određeni broj zmajeva. Svaki je svijet podijeljen na nekoliko nivoa na koje se uvijek možete vraćati i ondje sakupite par života ili propuštene predmete. Zmajevi koje oslobodite dat će vam upute za lakše prelaženje nivoa na kojem se nalazite i različite savjete za igranje. Iako vrlo brzo možete prijeći prvi i drugi svijet, savjetujem vam da dobro istražite sve nivoe dostupne na njima jer ćete ondje naučiti različite vještine prijeko potrebne za daljnju igru.

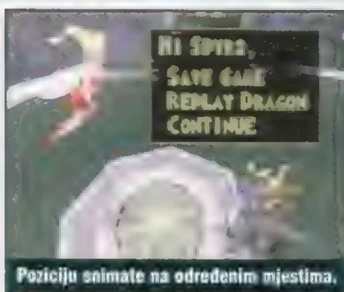
Ono što svakako treba naučiti već na početku je kretanje. Naime, kako je riječ o 3D arkadi, Špiro može trčkarati na sve strane, stoga je potrebno naviknuti se na kontrole da vam se ne bi prečesto događalo da otrči preko ruba a vi izgubite život. Skakanje i letenje, tj. jedrenje je također vrlo važan način kretanja u ovoj igri i trebat će neko vrijeme da ga uvježbate. Već nakon desetak minuta, potpuno ćete se "sjediniti" s komandama (preporučujem analogni način i dual shock) i shvatiti lakoću i cjelovitost kontrole kakvu još niste vidjeli ni u jednoj igri. Kamera koja u većini 3D igara može praviti probleme ovdje je prilično "pametna", ali se još uvijek može dogoditi da ne vidite ono što želite - zato su tu tipke L2 i R2, kojima možete rotirati pogled,




Plamen je ono po čemu su zmajevi najpoznatiji - to je i Špirino najvažnije oružje.


Popnete li se na uzvisinu, možete odjedriti do udaljenih skrivenih područja.


Što skrivaš tu batinu iza leđa!?!



Poziciju snimate na određenim mjestima.

Spyro the Dragon je 3D arkada dovedena do savršenstva i pitanje je hoće li ga i Crash 3 uspjeti potući.

te zoom način, kojim možete u cijelosti razgledati svoj okoliš - no to su osobine poznate već iz prijašenjih igara (Gex, Tomb Raider), a Špiro ih samo rabi u najboljem obliku.

TA DIVNA STVORENJA

Jedan od osnovnih elemenata koji čini Spyro the Dragon toliko dobrom igrom je izvrsna grafika. Ne samo da je glavni lik predivno nacrtan, nego je i okoliš lijep i šarolik te vrlo raznovrstan. Nema onog osjećaja "da smo to već vidjeli", koji se često javlja u današnjim igrama, svaki je nivo potpuno novo iskustvo, s novim neprijateljima i zanimljivim zamkama. Sam Špiro lijepo izgleda, glatko je animiran, ima glatke i "mačkaste" pokrete kao junaci Disneyjevih crtića. Animacije razgovora sa zmajevima, kojih je igra prepuna, također su glatke, a svi digitalizirani glasovi zmajeva su različiti - svoj je glas u igri dalo preko 70 glumaca (dobro, neke poruke su samo par riječi, ali svejedno...).

Ni neprijatelji grafičkim izgledom ne zaostaju mnogo za Špirom: vrlo su dražesni pa vam je gotovo žao što ih morate ubijati. Različiti neprijatelji zahtijevaju različite pristupe - neki su imuni na Špirinu vatru, dok su neki preveliki za udarac rogovima - iskustvo će vas naučiti kako se kojih riješiti. Posebna vrsta neprijatelja su lopovi, tj. neprijatelji koji čuvaju zmajeva jaja. Na njih ćete nailaziti povremeno (nema ih na svakom nivou), a izgledaju kao mali plavi patuljci s jajem u ruci. Ako su u blizini, čut ćete njihovo zadirkivanje "nja nja nja nja nja", a ako se ne okrenete dat će se u bijeg. Vrlo je važno da već na prvim nivoima naučite hvatati ove male gadove jer ćete poslije morati trčati za njima po vrlo opasnom terenu, gdje lako možete neopreznošću izgubiti život. Srećom, životi se lagano zarađuju pa kad god se nađete u "frci", skoknite na prvi svijet i pokupite par komada.

Kao što svi znamo, dobra grafika ne čini igru igrivom, a ni najzanimljivija priča neće spasiti lošu igru od kraha. Spoj svih elemenata igre je ono što će privući ili odbiti igrača, a Spyro tu izbija na samo čelo dosad napravljenih igara za Playstation.

Igra je na početku lagana, na sljedećim nivoima malo teža, no nijedno mjesto nije frustrirajuće teško. Igra je vrlo opsežna i nudi mnoge sate igranja, svaki je nivo potpuno nelinearan, što znači da je na vama da istražite sve divne 3D krajolike na svoj način. Kako za prelazak na sljedeći svijet nije potrebno riješiti sve prijašnje nivoe do kraja, ako na nekom mjestu ne možete naći sve predmete - ne brinite, uvijek se možete vratiti ako vam baš zatrebaju. Grafički prekrasan, privući će kako mlađu publiku i ljepši spol, tako i okorjele igrače naviknute na krv i dim, čega je u ovoj igri zanemarivo malo. Uglavnom - Spyro je igra u kojoj će svi uživati - što čekate? ◂

LETI, LETI, ZMAJ!

Osim nivoa u kojima istražuje 3D okliš, Spyro će se ponekad naći i "zračnim" nivoima. Na ovim mjestima moguće je stvarno letjeti, a ne samo jedriti. Na ovaj način u određenom vremenu treba uništiti što više sanduka, zrakoplova i bačvi te proletjeti kroz za to postavljene obruče i vrata. Zvuči teško, teško i jest, ali je osjećaj letenja fenomenalan!





OCJENA

Gotovo potpuna kopija Gexa, ali toliko dorađena i grafički savršena da je nezamislivo ne igrati je.

90%

Godina opasnog življenja!

PREPORUKA MJESECA

GRAND PRIX LEGENDS

Može li korak unatrag biti zapravo pomak naprijed? Sierra dokazuje da može!



U početku ćete se često vrtjeti na stazi ili plivati po travi. Što ćete, tako se to nekoć radilo.

Mislite li da je na današnjim startovima gužva, pogledajte ovo!

Ovakvi spektakularni sudari karakteristični su za "zlatno doba" Formule 1.

PIŠE **Dario Rakovac**

INFO

PROIZVOĐAČ	Papyrus
IZDAVAČ	Sierra Studios
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	P2, 64 Mb, Voodoo 2
3D PODRŠKA	Direct3D, Glide, Rendition Verite
MULTIPLAYER	LAN, modem, Internet

ALTERNATIVNO

F1 RACING SIMULATION
Ubisoftova iznimno uspješna simulacija suvremene Formule 1. Svojom zahtjevnošću, kako hardverskom, tako i glede vozačke vještine, ova je simulacija najbolji pandan Legendama.

FORMULA 1 97
Vizualno još uvijek među najatraktivnijim Formulama, postigla je podjednak uspjeh na PC-u i na Playstationu. Izvrstan izbor za sve one koji su željni dobre i brze grafike, ali i "korisničke realnosti.

DOBRO došli u prošlost! U doba kada u utrkama Formule 1 nisu pobjeđivali strojevi nego ljudi, kad nije bilo karbonskih vlakana i titanskih legura, u doba kad su stazama diljem svijeta vladala imena poput Jacka Brabhama, Jima Clarka i Grahama Hilla. Grand Prix Legends je Sierrin vrlo smion pokušaj dočaravanja jedinstvenog ugođaja s trkališta i tehničkih mogućnosti bolida iz jedne od najslavnijih godina Formule 1.

Kada iz današnje perspektive promatramo negdašnje utrke Formule 1, čitava priča izgleda apsolutno nerealno, kao da je riječ o potpuno odvojenim svjetovima. Bolidi suvremene Formule mjerilo su sigurnosti i tehničkog savršenstva. Vozač je često smatran tek nužnom komponentom, a utrke su određivali genijalni konstruktori i stratezi pojedinih momčadi. No, vratimo li se tridesetak godina unatrag, pod istim imenom imamo nešto što u svakome mora izazvati osjećaj strahopoštovanja. 1967. godine sigurnosne su mjere bile nešto iza čega je stajao znak upitnika, a vozila su bila bliža tempiranoj bombi nego trkaćem bolidu. Ljudi koji su njima upravljali bili su dostojni titule asa. Bili su to pravi borci, gladijatori koji su nemilosrdno trošili svoja vozila čineći čuda na stazama čiji su zavoji skupo naplaćivali svaku pogrešku.

Danas je teško pojmiti takvu spregu čovjeka i vozila, teško je zamisliti legendarne borbe na stazi, a bolje je i ne zamišljati spektakularne sudare gdje je smrt bila čest slučaj. Želite li se vratiti u prošlost i staviti svoje vozačke sposobnosti na dosad najtežu kušnju, Sierra je ponudila pravu igru za vas.

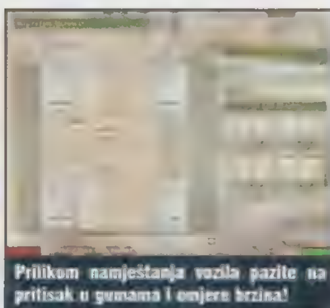
POVRATAK U ŠKOLU

U igri *Grand Prix Legends* morate najprije naučiti voziti, što veteranima vozačkih simulacija vjerojatno zvuči smiješnim, ali je, nažalost, prilično istinito. Već kada se prvi puta nađete u kokpitu svog bolida, kada začujete gromoglasnu buku motora, bit će vam jasno da ste u jednom novom svijetu. No, pravo iznenađenje slijedi kada se približite prvom zavoju - u posljednjem ćete trenutku nagaziti na kočnicu, ali će biti prekasno. Što se događa? Zašto ovo ne staje? Tada ćete se prisjetiti da je godina 1967. i da kočnice ni približno ne reagiraju kao današnje.

Nema sustava protiv blokiranja kotača, ni kontrole trakcije. U redu, pred sljedećim zavojem kočite rano, ulazite u zavoj, ali vozilo potpuno


Licem u lice s tipom koji vas je izbacio sa staze!


U igri ćete pronaći iscrpne podatke o legendarnim momčadima i njihovim asovima.


Prilikom namještanja vozila pazite na pritisak u gumama i omjere brzina!

"Grand Prix Legends pokazat će vam koliko uistinu vrijedite!"

izmiče kontroli i počinjete se okretati kao na vrtuljku. Aerodinamika, a ni gume nisu na današnjoj razini, tako da bolid vrlo slabo prianja za površinu i lako se zanosi. Sljedeći zavoj savršeno tempirate, pa i sljedeći, te nakon nekoliko grešaka ipak uspijevate načiniti čitav krug. Ako vam je auto još u jednom komadu i ne zaostajete više od dvadeset sekundi, svaka vam čast!

Iako je ovaj primjer donekle karikiran, prvi susreti s Legendama uglavnom završavaju na sličan način. Koliko se god smatrali iskusnim, želite li u ovoj igri nešto postići, morate u cijelosti promijeniti svoj stil vožnje - nagla kočenja i iznenadne manevre zaboravite. Ovi su bolidi toliko nestabilni da svaki vaš pokret mora biti itekako odmjeren. Ulasci u zavoje i pretjecanja moraju se izvesti u točno određenom trenutku ili letite sa staze. Te su godine motori bili prejaki za šasije zbog čega su odmah iduće sezone vraćeni s 3500 na 3000 kubika. Staze koje su samo imenom slične današnjima su nevjerojatno zahtjevne te bi bile prilično teške čak i suvremenim bolidima. Uske su, s malim zonama izlijetanja i pa se nećete moći vratiti se na stazu izletite li s nje. No, po tome ova igra i jest specifična - ona će biti pravi izazov čak i najiskusnijima. Tek kad ovladate paklenim strojem, počnite razmišljati o pobjeđivanju u utrkama, no do toga je trnovit put.

KONAČNO OKRUGLO

S tehničke strane, Legende su uistinu impresivne. Grafika je, riječju, izvrsna. Bolidi izgledaju užasno realno, a pogled iz kabine je priča za sebe. Detalj koji me najviše impresionirao je - konačno okrugli kotači. Nema više odvratnih heksagona ni statičnih kotača koji idu po svojoj crti bez obzira kako vi okretali volan. Dodatni su plus i vozačeve ruke koje sada prate vaše pokrete, a posebice trenutak promjene brzine. Inače, u Legendama vozila imaju i spojku koju je uvijek potrebno pritisnuti prije nego što promijenite brzinu. Pogled u retrovizorima bit će fenomenalno gladak, ali će na sporijim strojevima znatno usporiti rad.

Što se brzine tiče, ovdje ne cvatu ruže. Naime, Legende zahtijevaju vrlo jak hardver. Bez Pentiuma 2 i vrlo dobre popratne opreme, glatko je igranje utopija. Istina, igru možete prilagoditi radu i na sporijem računalu bez 3D ubrzanja, ali tada na račun vizualnog dojma idu sasvim drugačije kritike. Mnogi su odustali od ove igre upravo zbog njene sporosti, stoga ove riječi shvatite kao upozorenje. Isto tako, za Legende vam je nužan kvalitetan kontroler. Izvoditi konstantne korekcije smjera na tipkovnici je apsolutno nemoguće. Dobar analogni joystick, a posebice volan s pedalama, zapravo je jedino rješenje.

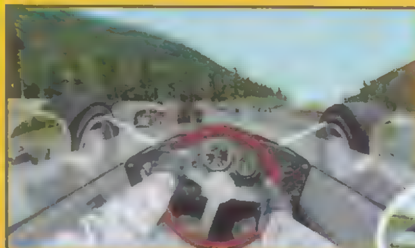
Trenutak je kada treba donijeti konačan sud pa iako je to u ovoj igri razmjerno jednostavno jer Legende zaslužuju najviše ocjene, nekoliko stvari ne smijemo smetnuti s uma. Vrijeme privikavanja na igru je prilično dugo i niste li spremni odvojiti sate da biste svladali vožnju ovim starim bolidima, nemojte ni pokušavati.

Izbor težine igranja u Legendama se odnosi na trajanje utrke i stupanj oštetećenja na bolidu, s tim da je upravljanje uvijek podjednako teško. No, što bismo drugo i mogli očekivati? Ima li uopće netko tko bi se zadovoljio s nekakvom arkadnom verzijom "starinske" formule? Od ove se igre traži izazov - i izazov se dobiva. Savladati tehniku nije lako, ali je moguće, a jednom kada uspijete, nećete se moći odlijepiti od igre, a nove će vam formule sličiti na dječje autiće. Stoga, ako ste spremni prihvatiti izazov... na policama trgovina je nešto što će vam ga pružiti!


Grand Prix Legends donosi apsolutno najljepši prikaz staze u Monte Carlu

PAPYRUSOVI NOVI STANDARDI

Za Grand Prix Legends, Papyrus je razvio potpuno novi 3D engine koji igraču daje dosad neviđen osjećaj realnosti upravljanja vozilom. Prvi put u vozačkoj simulaciji tok zraka nad vozilom ima stvarne posljedice, što ćete itekako primijetiti nađete li se u repu nekog bolida, te naglo izletite u stranu i pokušate ga preteći. Isto tako, Papyrusov engine omogućuje vozilima realnu interakciju s podlogom i okolišem. Naravno, sve bi to bilo mlako kad i umjetna inteligencija ne bi bila na visini. U tu je svrhu poslužio unaprijeđeni AI sustav iz NASCAR-a 2. To znači da su svi vozači na stazi uistinu stvarni sudionici utrke te, poput vas, čine greške, proklizavaju i preticu jedni druge te čitavo vrijeme osjećate da niste jedini na stazi koji pokušava pobijediti. I bez toga, ova bi igra bila vrhunski izazov, užitak igranja je neopisiv!


Pogledajte sliku u retrovizorima - nevjerojatno je koliko je prikaz kvalitetan i detaljan!

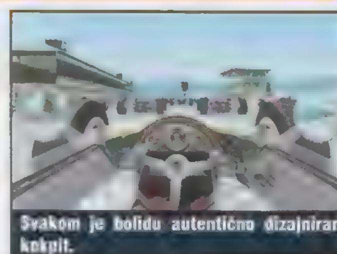
Zahvatite li kotačem travu, teško ćete se izvući.


Vrlo je važno "loviti" zrak iza vozila koje se nalazi ispred vas, ali je još važnije paziti da se, izašavši iz njegova polja, ne zavrtite


Realni fizikalni model dopušta vam da se stvarno zapetljate između suparnikovih kotača



Penjući se uzbrdo, osjetit ćete kako se vozilo muči.


Svakom je bolidu autentično dizajniran kokpit.

OCJENA

Grand Prix Legends uvodi vas u samu bit automobilističkih utrka!

90%

Smrt iz sjene
TEN CHU

PREPORUKA MJESECA

PlayStation RECENZIJA

Maštarije o ninjama su sastavni dio i vašeg i mog djetinjstva. No, što se događa kada san postane virtualnom javoms?

Krvi u igri ne nedostaje

Ayame čeka da neprijatelj okrene leđa...

Kad se protivniku neopaženo približite, uživat ćete u ovakvim prizorima klanja

PIŠE **Dario Rakovac**

INFO

PROIZVOĐAČ	Sony Music Entertainmnet Inc.
IZDAVAČ	Activision
PODRŽANI HARDVER	Dual Shock, Memory Card
MULTIPLAYER	nema



OD borilačke igre danas očekujemo sve, pa i realnost. *Activision* nam u svom novom ostvarenju nudi upravo to. *Tenchu* pripada ovom popularnom žanru, no predstavlja jedan sasvim novi pristup 3D borbi - iz perspektive ninja ubojica.

Biti ninja znači biti brz, tih i ubojit, a to znači oprezno birati svoje žrtve i trenutak napada. Ninje ubijaju samo ako je to nužno potrebno i nikada ne zarobljavaju. Njihove žrtve zapravo i ne znaju što ih je snašlo jer odmah nestanu i ponovno vrebaju iz sjene. U starom Japanu ninje su bile plaćenici, vrhunski uvježbane ubojice koje su u ime svojih gospodara izvršavale pravdu na najnemilosrdniji način. Svoj su posao obavljali temeljito i časno. Otkrivanje njihova identiteta ili ubijanje nevine osobe bila je za njih najveća sramota, radije bi pošli u smrt. Zapadnoj je civilizaciji ovakav koncept, posebice povezivanje ubojstva s čašću, prilično stran. Tajnovitost i mistika kojom su ninje oduvijek bile okružene postala je tijekom vremena nepresušnim izvorom priča i bajki koje i danas uspaljuju maštu mnogih zapadnjaka. Od filmova pa do kompjutorskih igara, s ninjama smo se mnogo puta susretali pa ipak, dosad nam nije nitko ponudio tako dobar uvid i mogućnost da se iz prve ruke upoznamo s njihovim tehnikama kao što je to učinio *Activision* svojim novim PSX hitom *Tenchu*!

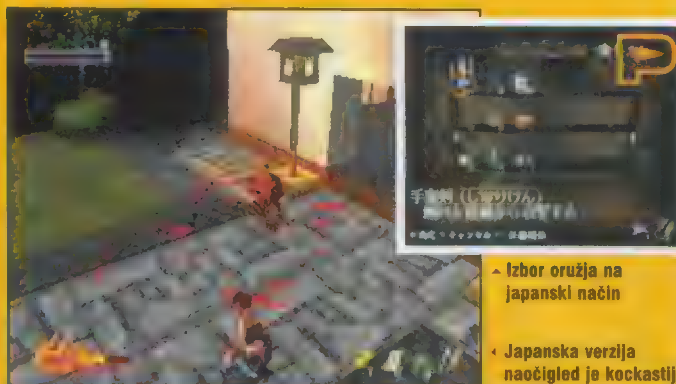
NA KRILIMA NOĆI

Iako *Tenchu* pripada žanru 3D borilačkih igara, s njima on, realno, nema nikakve veze. Po pristupu, *Tenchu* je bliži avanturama i strategijskim igrama. Ovdje se od igrača ne traži da ubije sve što se miče, na što je većina nas navikla, nego da uđe tiho i obavi posao s minimalnim žrtvama. Ideja nije u kvantiteti nego u kvaliteti, po čemu su ninje zapravo i poznate, te ako se ubijanje može smatrati umjetnošću, onda su ninje pravi majstori zanata. Prosječnom je igraču najveće zadovoljstvo riješiti se žrtve na spektakularan i što krvaviji način. U njegovom je moždanom


Ayame u bliskoj borbi rabi dva noža kojima u tren oka reže protivnike

SAMO ZA IZVOZ

Zanimljivo je da japanska verzija Tenchua ima samo osam nivoa, dva manje od internacionalne. Isto tako, grafika je za izvoz prilično ispolirana, što negira tvrdnje da Tenchu ima sporu i lošu grafiku nastale na temelju radne japanske verzije igre. Inače, postoji cheat koji vam omogućuje da u igri dobijete japanski govor, ali taj, nažalost, ne radi na svim verzijama igre. No, vrijedi pokušati. Držite pritisnut L1, potom otipkajete sljedeću kobinaciju: LIJEVO, LIJEVO, DOLJE, DOLJE, KVADRAT, KVADRAT, TROKUT I KRUG. Učinite to kod odabira misije i ako imate sreće, nakon prvog nivoa, svi će likovi početi govoriti japanski.


Izbor oružja na japanski način

Japanska verzija naočigled je kockastija

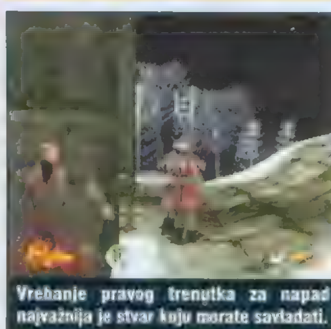
sklopu prikradanje iza leđa i tiho ubijanje, u najmanju ruku, kukavički čin, no u *Tenchuu* se baš to traži od vas. Uspijete li se s tim pomiriti i rješavati probleme imajući to na umu, užitak koji će vam ova igra pružiti bit će nevjerojatan. No, nemojte misliti da je to jednostavno. Uvući se neopaženo na posjed, proći gomilu stražara i tjelohranitelja te pronaći zlikovca nad kojim treba izvršiti pravdu je vrlo težak posao koji zahtijeva maksimalnu koncentraciju. Jedan krivi pokret i gomila protivnika sjurit će se na vas. Umjetna je inteligencija vrlo visoka, što znači da stražari imaju veliku moć zapažanja. Prikrasti im se sleđa i maknuti ih jednim potezom moći ćete tek uz mnogo vježbe. Najbitnije je naučiti se kretati u sjeni i stopiti se s okolišem pazeći da vas ne otkrije svjetlo ili sjena, a ponajviše da vas ne uoče slučajni prolaznici. Nije lako, ali je izvedivo. Vjerujte mi, bit će vam to najveći užitak. Štoviše, igra u vama budi najgore sadističke porive u trenucima kada vaša katana prelazi preko stražareva vrata. Osjećaj savršenstva koji u *Tenchuu* realno možete postići je neusporediv s bilo kojom drugom igrom.

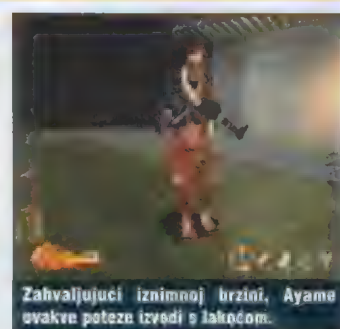
> **"Čitava je bit i filozofija ove igre ostati neprimijećen, što je izdvaja iz mnoštva dosadašnjih ninja-igara"**

DINAMIČAN DVOJAC

Igru možete igrati kao *Rikimaru*, iskusni ninja koji vlada *Azuma Shinobi-ryu* tehnikom, ili kao *Ayame*, siroče od najranije mladosti obučavano za ninju. Oba lika imaju svojih posebnosti. *Rikimaru* je snažan i rabi katanu kao primarno oružje, dok *Ayame* svoj nedostatak snage kompenzira brzinom i parom noževa kao glavnim oružjem. Način igranja sa svakim od njih je prilično različit, ali kako su dobro izbalansirani, igrivost ne ovisi o izboru lika. Misija je u igri ukupno deset, što se čini relativno malo, ali uzmete li u obzir njihovu složenost i dugotrajnost koja proizlazi iz samog načina igranja (ništa se ne odvija na brzinu), ovo je više nego dovoljno. Svaka je misija popraćena zanimljivim briefingom, a za svaki vam je zadatak dostupna i dodatna oprema. Kao osnovni dodatak, uvijek imate kuku s konopom koja vam olakšava penjanje na krovove odakle onda vrebati svoje žrtve, a ostalo ovisi o vašem izboru. Na raspolaganju su vam šurikeni, dimne bombe, otrovana riža i slične stvarčice kakve bi prosječnom ninji mogle zatrebati. Tijekom igre, kao nagradu za dobro obavljen posao, dobivat ćete i posebna oružja koja će vam omogućiti da se još efikasnije riješite neprijatelja. Misije su okvirno povezane nekakvom pozadinskom pričom, ali su potpuno odvojene te ono što učinite u jednoj ne odražava se na sljedeću. Ono što posebno treba spomenuti je izvrstan trening koji bi svatko morao proći, i to vrlo uspješno, želi li imati ikakvih šansi u ovoj igri.

Tenchu je rijetko adiktivna i kvalitetna igra. Svjež pristup i prilagodba jednom sasvim novom stilu igranja dovoljan su izazov svakom ljubitelju orijentalnih vještina, a da i ne spominjem one koji su oduvijek bili fascinirani crnim čovječuljcima s katanom na leđima. Grafika i zvuk su na već poslovičnoj PSX razini. Prizori borbe, pogotovo kada uspijete neprimjetno zaskočiti žrtvu, fenomenalni su i krvavi. Isprva se na igru malo teže navići zbog njene težine, ali jednom kada uđete u "štos", nećete je moći ostaviti. Što je najbolje, neće vam dosaditi ni kada je odigrate s oba lika jer ćete tada htjeti ponoviti neku od misija pokušavajući je izvesti još kvalitetnije što je, priznat ćete, rijetkost kod današnjih igara koje pate od kroničnog nedostatka *replay* faktora. Dakle, ovdje imamo igru iznimno intrigantnog i dinamičnog koncepta te stoga *Ten Chu* ne preporučujem jedino onima koji cijene samo brzu akciju - njima će za ovu igru definitivno nedostajati živaca. No, čak i u tom slučaju, zar ćete propustiti izazov?


Vrebanje pravog trenutka za napad najvažnija je stvar koju morate savladati.


Zahvaljujući iznimnoj brzini, Ayame ovakve poteze izvodi s lakoćom.

Rikimaru, muški lik u ovoj igri jači je i otporniji na udarce, dok je Ayame slabija i brža. Početnicima se preporuča igranje kao Rikimaru jer će mnogo lakše savladavati neprijatelje

ZVUK TIŠINE

Kako ninje ne smiju ni šušnuti, dizajneri su posebnu pozornost posvetili glazbi za koju je zaslužan poznati japanski glazbenik Noriyuki Asakura koji je stvorio pravo remek-djelo. Svaka misija ima svoju glazbenu temu koja savršeno predočava okoliš u kojem se nalazite. Ako je vaša konzola povezana sa surround sustavom, bogati basovi i specijalni efekti bit će apsolutno fenomenalni.

ALTERNATIVNO

BUSHIDO BLADE
Doduše, postariji naslov, ali poput Tenchua i on ima naglašenu realnost. Borba se također vodi hladnim oružjem, ali je Bushido Blade čista 3D šora s velikim arenama i mnoštvom solidnih likova.

NINJA: SHADOW OF DARKNESS
Arkadna verzija ninje koja s realnim načinom borbe i taktikom nema nikakve veze. Posve različit pristup od Tenchua koji će odgovarati onima slabijih živaca željnim brze akcije i krvavog hacka and slasha. Ne preporučujem, ali ako volite...

OCJENA

Svježe i kvalitetno. Uostalom, tko još nije maštao o tomu da postane ninjom?

90%

Povratak u "nevidljive"

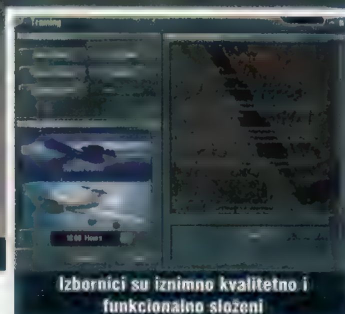
TOTAL AIR WAR

PREPORUKA MJESECA

Nakon mnogih simulacija već tradicionalnih zrakoplova, ova nas igra u velikom stilu vraća u domenu stealth lovaca!

Ovdje možete staviti i svoju sliku

Teren u igri izgleda fenomenalno bez obzira na visinu



Izbornici su iznimno kvalitetno i funkcionalno složeni

PIŠE **Alan Graf**

INFO

PROIZVOĐAČ	DID Software
IZDAVAČ	DID Software
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200MMX, 64 Mb, 3Dfx
3D PODRŠKA	Voodoo, Riva 128, Direct3D
MULTIPLAYER	LAN, Internet

"You're not just flying the plane, You're commanding a war"

ALTERNATIVNO

F 22 AIR DOMINANCE FIGHTER
Prethodnik ove fenomenalne igre i definitivno jedna od najboljih simulacija na tržištu.

JANE'S F-15
Ova je igra definitivno alfa i omega svih dosadašnjih simulacija. Ako ste jedan od onih koji inzistiraju na maksimalnoj realnosti, ova je definitivno za vas.

NAKON golemog uspjeha igre F-22 Air Dominance Fighter (95% PC Gamer), DID-ovci su, kao što se i očekivalo, izdali nastavak ove fantastične simulacije. Kao i njegov prethodnik, i TAW je jedna od najsofisticiranijih simulacija ovog - još uvijek testnog - lovca.

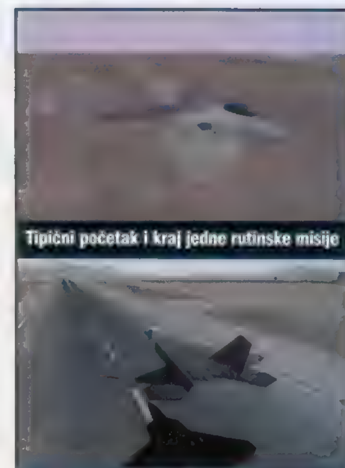
Total Air War je, kao što mu ime kaže, potpuni zračni rat utemeljen na mogućim (ali izmišljenim) međunarodnim sukobima na Crvenom moru. To je bitka za zračnu prevlast u kojoj ćete provjeriti vaše poznavanje modernih zračnih strategija i njihovih planiranja. Da vas ne bismo uplašili već na samom početku, napominjemo da ćete tijekom igre dobiti dosta korisnih savjeta koji će vam uvelike olakšati razumijevanje i primjenu modernog načina zračnog ratovanja.

ŠTO JE NOVOG?

Osim novih misija i campaignova, o kojima će biti riječi poslije, novosti se mogu vidjeti već pri samom pokretanju igre. Na ekranu na kojem se prijavljujete nalazi se sada slika i oznaka postrojbe, no to nije sve - sada možete staviti *svoju sliku* i oznaku, što se dosad nije moglo ni u jednoj simulaciji (hmm, morat ću skoknuti po svoje pilotsko odijelo pa do prvog fotografa). Još jedna od novih stvari koju ćete odmah primijetiti je i sučelje preuređeno u pravom vojničkom stilu. Tu su i novi dijelovi koji se bave campaignovima i custom misijama, a zamjenjuju prijašnji Tour of Duty. Valja također napomenuti da je među opcijama sada i Anti-aliasing, 3D oblaci, a razlučivost može ići do 800x600. Grafički se igra i nije toliko promijenila, još uvijek izgleda prekrasno na svim visinama, za razliku od iF-18 koji na nižim visinama izgleda prilično jadno.

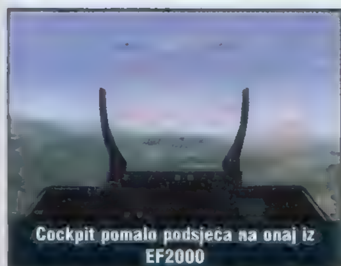
CAMPAIGNS

Kampanja je ukupno 10, ali neke će vam biti nedostupne dok se ne iskažete u prvim misijama, gdje ćete doživjeti manje sukobe koje je prilično jednostavno riješiti te su odlični za vježbu. Kad konačno dođete do onih složenijih, očekuju vas sukobi golemih razmjera u koje su uvučene velike sile, ali i mnoge manje države. Još je F22 ADF uveo ratovanje u realnom vremenu, gdje vam se povremeno otvaraju misije u kojima možete letjeti, a ishod rata ovisi o omjeru snaga, uspješnosti misija i njihovom pravodobnom



Tipični početak i kraj jedne rutinske misije


Virtualni Cockpit je jedan od najboljih dosad

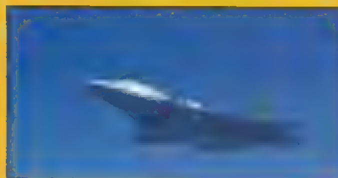

Cockpit pomalo podsjeca na onaj iz EF2000

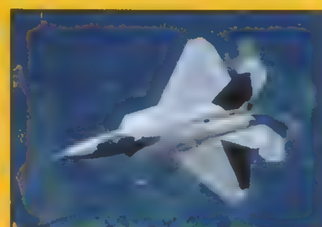
izvođenju. Nema više brifinga - gdje se samo čekalo da se vratite s misije i već bi vas čekala nova eskadrila spremna za polijetanje na vašu zapovjed - ponekad će proći i 10-15 minuta dok se ne otvori nova misija. Posebno treba pohvaliti i AWACS misije, koje su nešto potpuno novo u ovom žanru. Kod njih, za razliku od onih u F22, sjedite u AWACS-u i pozorno pratite razvoj situacije, usmjeravate vaše lovce na potencijalne neprijatelje i određujete ciljeve za zračne udare (moj omiljeni dio). Tom inovacijom, možemo slobodno reći, DID je vrlo uspješno spojio 2 gotovo nespojiva žanra - strategije i simulacije. Dodamo li svemu još i mogućnost da u bilo kojem trenutku sjednete u cockpit bilo kojeg od vaših f22 na ekranu, igra drastično dobiva na dubini.

Sve u svemu, ova je igra jedno fenomenalno ostvarenje, potpuno zaslužno naslova što ga nosi. Njene izvrsne karakteristike i mnogobrojne inovacije postavile su standarde, koje će, nadajmo se, slijediti i drugi. ◂

LOVAC BUDUĆNOSTI

F-22 je, kao što već svi znaju, razvijen da na bojnom polju zamijeni već pomalo zastarjelog, ali još uvijek fenomenalnog F-15. Pobjedivši YF-23 Black Widow u natječaju za lovca budućnosti, F22 po prvi put donosi neke inovacije, kao što su primjena nekoliko razina stealth modova na lovcu, Thrust Vectoring, koji mu daje prednost u Dogfightingu. Dodamo li tome napredni sustav komunikacija sa AWACS-ima i ostalim čimbenicima na bojištu nema sumnje da govorimo o lovcu budućnosti. U uporabi bi se trebao naći 2003. godine.









OCJENA

Jedna od najboljih simulacija na tržištu

91 %

MECH COMMANDER

A limarija je u izvrsnom stanju

Vožnja u konzervi po neravnom terenu je oduvijek privlačila zapadnjake. Kod nas koji vozimo Fiat Uno po neravnim hrvatskim cestama takve igre ne prolaze



Besramna destrukcija je samo jedna od zabavnijih stvari u MC-u... Bile su tu još i slike trbušnih plesačica, ali ih je Kristijan sve maznuo.

Kome više zabave, ljudi...konzervi i testosterona...živjeli!

PIŠE **Damir Rukavina**

INFO

PROIZVOĐAČ	FASA Interactive/Microprose
IZDAVAČ	Microprose
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb, 2MB Video
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb, 2MB Video
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN, modem, Internet, serijski kabel

Mech Commander možemo bez grižnje savjesti staviti na ljestvicu hitova!

Po mojim osobnim zaključcima, igre Mech tematike nisu nikad odveć raspirivale maštu ovdašnjih igrača. Kao prvo, smeće kakvo je Heavy Gear i Earthsiege može izazvati blaže oblike duševnih poremećaja kod svakog prosječnog homo sapiensa. Naime, klasično reguliranje komada željeza po 3d karti i nije bogzna kako utrošeno vrijeme. Kako god bilo, teorija sveopće destrukcije koju nude loši uradci poput MW: Merceraries je i glupa i totalno nezanimljiva.

Mech Commander je smješten u daleku budućnost gdje je većina bojne tehnologije zamijenjena velikim platformama za oružje pod imenom mechovi (slobodan prijevod: veliki robot što ga igrač vodi). E sada, u tom svemiru ljudi su se rasporedili svuda po poznatom teritoriju, čak i na zadnjem Boguiza-nogu planetu.

Zahvaljujući poprilično udaljenosti najbližih susjeda, kulturološke razlike uvjetovale su nastanak različitih frakcija koje se (nevjerojatno, pogodili ste) kolju kao meksičke kokoši. Igrač je u ulozi nadobudnog narednika vojske koja upravo napada planet što ga je nedavno okupirao Smoke Jaguar klan (negativac alert). Vaša je zadaća hrpom micromanagemenata srediti svoj bataljun i od nekolicine slaboopremljenih novaka načiniti napadačku silu koja će ljudsku vrstu osloboditi svih patnji. Nije li i to nešto?

BITKA KOD NERETVE DVIJE TISUĆE I NEKE

Ova je real time strategija smještena u trideset i neko stoljeće, gdje veliki roboti vladaju bojnim poljem. Što to znači? Igrate na izometrijskom terenu kontrolirajući do dvanaest mechova raspoređenih u četveročlane skupine. Vaša je

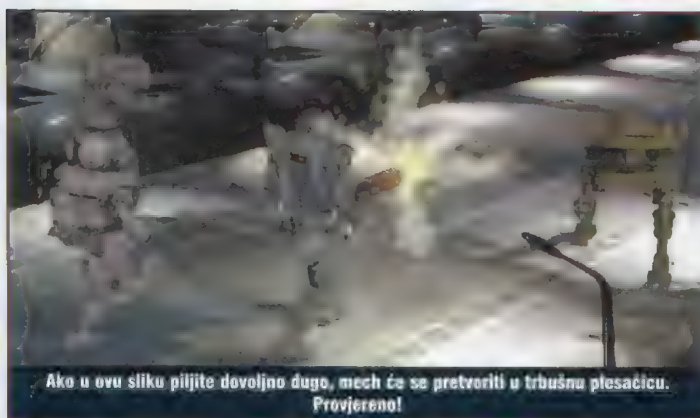
A GDE JE EKŠN

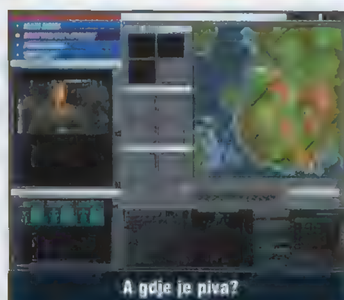
Znamo li da su danas najuspješnije one igre koje imaju mnogo krvi, nije teško predpostaviti da bi Mech Commander mogao uzrokovati Microproseov bankrot. Kao prvo, krvi nigdje nema. Zbog čega kamioni, mechovi, stabla, kuće, tereni i svi pomični sprajtovi u igri ne krvare kad ih se pogodi? Zamislite samo te breze, hrastove i manje kompakt-aute kako prskaju poput krpelja na rešou. Sigurno bi prošlo kod ljubitelja Carmageddona. Osim toga, što će nam ovdje vatrena oružja? Ma ljudi, ne bi to bilo loše da se borba ne odvija na klasičan srednjovjekovan način. Ha, kakvog oni to Ben Hura furaju? Dajte mi pet minuta i napravio bih da prokleti kursori dobiju ogrebotine čim klikate na kartu.
Ako još nešto tu fali, onda su to hrvatska imena. Kao prvo, ne bi li bilo ljepše da se Atlas mech zove Zemljovid, a piloti da dobiju prekrasna hrvatska imena: Hrvoje, Robert, Pterodaktilivoje, Grozdan, Bukva itd. Ako već kupujemo igru, onda je pretvorimo u hrvatski proizvod!



Eto kako bi glavni izbornik zapravo trebao izgledati. Živjeli!


Hrvatski proizvod? Dat ću vam ja hrvatski proizvod


Ako u ovu sliku piljite dovoljno dugo, mech će se pretvoriti u trbušnu plesačicu. Provjereno!


A gdje je piva?


Hoćemo trbušne plesačice.

MUJO I FASA

Fasa je tijekom devedesetih (i dobrim dijelom osamdesetih) kao jedan od svojih glavnih proizvoda nudila MechWarrior scenario. Kao što ste vjerojatno zaključili iz teksta, čitava je stvar je zaradila poveću količinu šuškavog papira (umri od zavisti, ZGO) te je bilo samo pitanje vremena kada će se pravo na uporabu svemira predati računalnim firmama. Rame uz rame s Games Worshopom, Fasa trenutačno zauzima jednu od prestižnih pozicija među proizvođačima tabletop igara.



Original je uvijek original.


Još jedan Fasinproizvod....Shadowrun.

zadaća kroz seriju misija razbiti građevine ili pratiti/gaziti konvoje, a katkad se pozabaviti i sukobom s drugim mechovima. Sve to izgleda dosta zabavno i atraktivno jer se igrač može poistovjetiti s pilotima što ih vodi mada borba rijetko zahtijeva/dopušta da igrač uporabi formacije ili skupno taktiziranje. Ipak, kojiput, kada je situacija bezizlazna, u igru ulaze hit and run taktike koje doista vrijedi vidjeti. Osim toga, tu je i mogućnost igranja preko modema/Interneta/SK-a itd., gdje sve postaje još zabavnije jer igrate protiv pravih ljudi. S druge strane, tehnofili će Mech Commanderom biti gadno razočarani jer (ta-da-da-dam) - nema podrške za 3d ubrzivače.

UZ RAD I TRUDNICE

Još jedna atraktivna stvar kod Mech Commandera je mikromanagement nakon svake misije. Naime, vaši mechovi tijekom bitke mogu izgubiti neke komponente, zadobiti različite razine oštećenja i deformacija (cute hint: mechovi šepaju kada im noge više ne rade) i isto učiniti drugoj strani. Rezultati su, naravno, impresivne količine olupina koje možete ponovno osposobiti.

Štoviše, to je jedini način na koji ćete se dočepati uistinu rijetkih superteških mechova koje ne možete nigdje usput kupiti, što igri daje malo štimunga i osjećaj da niste ipak uzalud utrošili sat svoga vremena.

Uglavnom, zbrojimo li ovce i novce, Mech Commander možemo bez grižnje savjesti uvrstiti na hit ljestvicu zato što je to vrlo zabavan i funkcionalan komad zabavnog softvera. Dakako, igra ima i loših strana, ali se one mogu ispraviti u budućnosti (a ako se to ne dogodi, programeri će završiti na vješalima). ◂

ALTERNATIVNO

CANNON FODDER
Prva u niski ovakvih igara. Koliko ih zapravo ima, možete zaključiti i sami

X-COM 3: APOCALYPSE
Izometrija, izometrija, izometrija-realtime, realtime, realtime

OCJENA

Kratko i jasno: ovo je dosad jedina Mech igra koja valja.

80%

WHO IS DAMIR RUKAVINA?

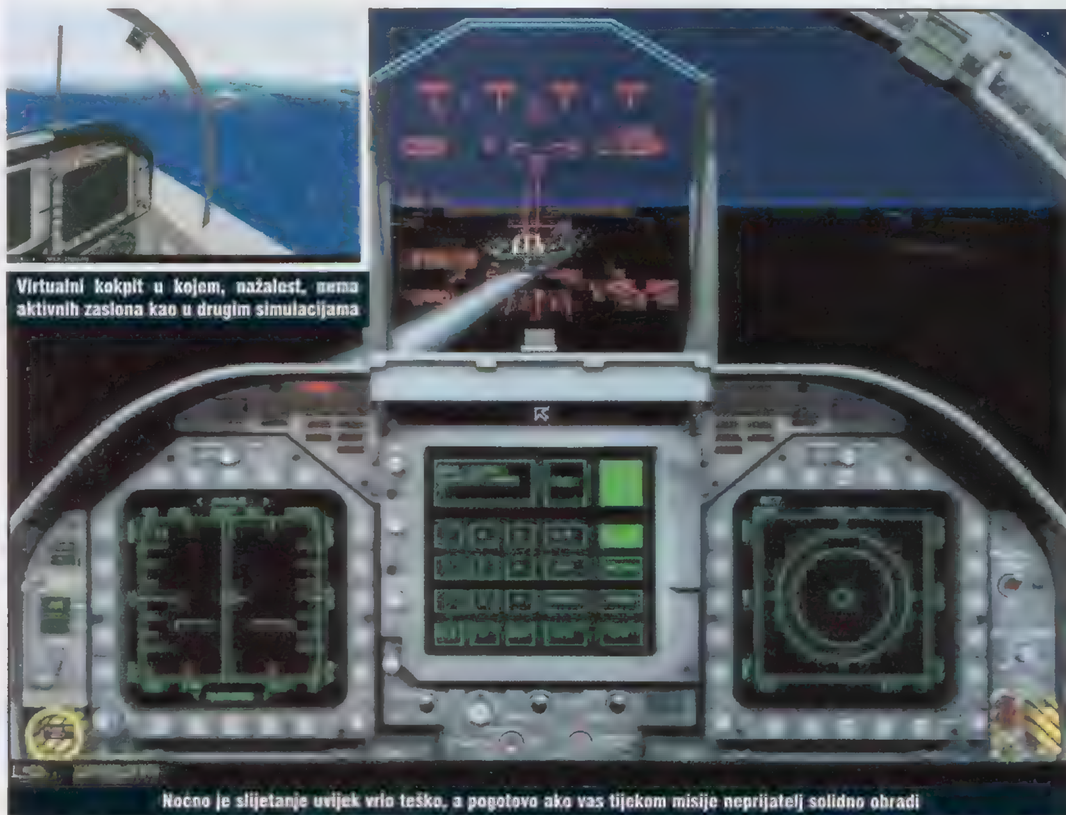


[illegible]

Tko visoko leti, nisko pada

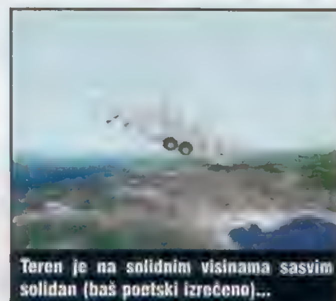
IF/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER

Interactive Magic pokušao se približiti izdavačima vrhunskih simulacija stvorivši dobar letni model, ali za grafiku očito nije bilo dovoljno vremena

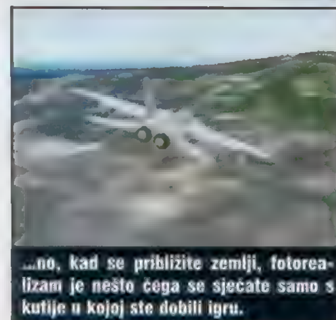


Virtualni kokpit u kojem, nažalost, nema aktivnih zaslona kao u drugim simulacijama

Noćno je slijetanje uvijek vrlo teško, a pogotovo ako vas tijekom misije neprijatelj solidno obradi



Teren je na solidnim visinama sasvim solidan (baš poetski izrečeno)...



...no, kad se približite zemlji, fotorealizam je nešto čega se sjećate samo s kutije u kojoj ste dobili igru.

"Više ćete vremena provesti skidajući zakrpe nego igrajući."

PIŠE **Dario Rakovac**

INFO

PROIZVOĐAČ	Interactive Magic
IZDAVAČ	Interactive Magic
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 24 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200, 64 Mb, 3Dfx
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet

UVIJEK su simulacije letenja u mornaričkim zrakoplovima predstavljale poseban izazov. Uza sve opasnosti koje su ondje standardno vrebale na vas, na samom ste kraju, poslije uspješno obavljena posla, bili izloženi najvećem izazovu - slijetanju na nosač zrakoplova. Zbog toga su moraričke simulacije bile tvrd orah i najiskusnijima, a slično je i s novim Interactive Magicovim ostvarenjem.

F/A-18E Super Hornet lovački je zrakoplov tisućljeća. Dizajniran kao svenamjenski borbeni zrakoplov postizao je strahovite uspjehe na svim zadacima i u svim uvjetima. Računala su danas dovoljno brza da realno prikažu sve kompleksne sustave jedne borbene letjelice u što smo se mogli mnogo puta uvjeriti u izvrsnoj *Jane's* seriji simulacija. Fizikalni modeli uključuju sve stvarne pojave koje utječu na letne performanse, tako da igrači uistinu mogu osjetiti što to znači letjeti borbenim zrakoplovom. *Interactive Magic* uglavnom je uspio dostići konkurenciju, ali se, nažalost, požurio i igru izbacio prerano na tržište.

ZAKRPA DO ZAKRPE

Prvi susret s ovom igrom ostavlja dojam da je riječ o sasvim solidnom ostvarenju tvrtke koja vjerojatno nije briljirala na ovom polju. Sučelje je vrlo intuitivno i kvalitetno, izvedeno u najboljoj *Origin* maniri. Prezentacija je dosta dobra, ali će se ubrzo pokazati da je zapravo učinila medvjeđu uslugu glavnom dijelu igre. Kad sjednete u kokpit, osjećat ćete se kao u nekoj drugoj igri. Grafika nikako ne zadovoljava današnje standarde bez obzira na primjenu *3Dfx* ubrzanja, no, odavno smo naučili da izgled nije sve. Letni je model izvrstan. Zrakoplov se ponaša, koliko to kućni piloti mogu procijeniti, vrlo realno pa će različito postavljeno naoružanje utjecati na ravnotežu u letu, a ukupna će masa bitno utjecati na performanse.

Misije su podijeljene u dvije kampanje, ali vrlo raznolike, što se može zahvaliti solidnom *TALON* generatoru misija koji ih iznova generira svakim novim startanjem. Oprema je solidna. Uz igru ćete dobiti i prilično koristan priručnik u kojem je jedno poglavlje posvećeno slijetanju na nosač koje je vrlo kvalitetno i realno (čitaj: teško) izvedeno. Nažalost, stabilnost igre nije takva. Toliko bugova koliko *iF/A-18* ima ne sjećam se da sam ikada vidio. Igra puca gotovo na svakoj misiji jer je *TALON* sustavu teško pratiti velik broj objekata, oružja krivo procjenjuju udaljenost od cilja, a igrate li u realistic modu, zrakoplov će nakon svakog slijetanja eksplodirati četiri sekunde po zaustavljanju. Na službenoj je stranici pregršt patcheva koji ispravljaju mnoge nedostatke, ali i otkrivaju nove.

Ovu bih simulaciju mirne duše proglasio solidnom kada bi samo bila i stabilna. Izgled bih progutao kada bi bila kvalitetna. No, budući je situacija kakva jest, preporučujem vam da zaobiđete ovaj naslov. Šteta, jer ima potencijala.

ALTERNATIVNO

US NAVY FIGHTERS GOLD
Vremešno, vremešno, ali će biti dobra zamjena svim ljubiteljima mornaričkog života željnim akcije i opasnih slijetanja

F/A-18E SUPER HORNET
Digital Integration nudi znatno kvalitetniju simulaciju letenja u ovom fenomenalnom zrakoplovu čija je realnost beskompromisna, a ni grafika mnogo ne zaostaje.

OCJENA

Igra s velikim potencijalom kojoj nedostaje nekoliko mjeseci završnog poliranja.

70%

Rastegnite svoje vijuge

CHESSMASTER 6000

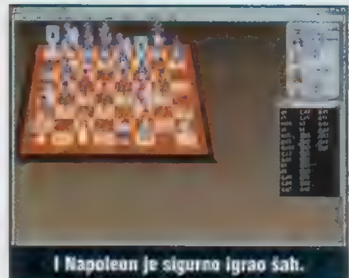
PREPORUKA MJESECA

Ako ste pomislili da nema nekog velikog mozganja u šahu, onda sigurno niste upoznali računalni Chessmaster 6000. Vrijeme je da to promijenite.



Jedna ploča nadahnuta je Salvadorom Dalijem


Figure najrazličitijeg oblika veliki su plus ionako već odličnoj igri


I Napoleon je sigurno igrao šah.

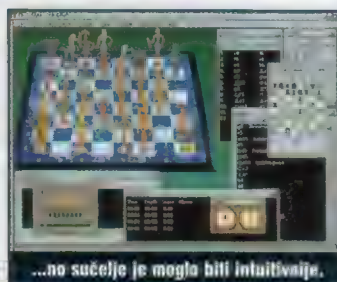
Ako ste mislili da znate sve o šahu i njegovoj povijesti, ova igra će vas uvjeriti u suprotno.

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	Mindsacape
IZDAVAČ	Mindsacape
MIN. KONFIGURACIJA	P90, 16Mb, 1Mb SVGA, 2xCD-ROM
NAŠA PREPORUKA	P100, 32Mb, 2Mb SVGA, 4xCD-ROM
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Internet


Definitivno je uloženo truda u detalje...


...no sučelje je moglo biti intuitivnije.

PRED vama je najnovija inačica poznatog Chessmastera i nudi vam barem 6000 mogućih i nemogućih opcija. Razrađen do najmanjih detalja, razvijen za svakog igrača - od početnika do Kasparova - pruža sate odlične zabave ljubiteljima šaha.

Vjerujem da svi znate priču o indijskom mudracu koji je svog cara naučio novu igru na crno-bijelim poljima sa 32 figure. Car je bio toliko oduševljen njome da mu je rekao neka sam izabere nagradu kojom bi mu uzvratio. Mudrac je rekao neka mu da onoliko zrna žita koliko se dobije kad se na prvo polje šahovske ploče stavi jedno zrno, na drugo dva, na treće četiri, na četvrto osam i tako do šezdesetčetvrtog. Uvrijeđeni mu je car rekao neka se gubi sa svojom bijednom vrećom žita. No je li bio u pravu? Carski su matematičari dobili "malčice" drukčiju brojku...

KAMO NAS VODI AI?

Pitanje je koje su si mnogi postavili kada je prošle godine IBM-ova mrcina Deep Blue konačno pobijedila Kasparova. Deep Blue je mogao procesirati i do nekoliko milijuna poteza u sekundi. Svi znamo kakvim koracima napreduje računalna tehnologija; hoćemo li se stvarno jednog dana probuditi s nekom čudnom kvržicom na vratu i shvatiti da smo zapravo-roboti? Jer ako postoji tako genijalno računalo koje pobjeđuje Kasparova, zašto ne bi postojalo računalo koje umjesto nas uči ili jede? Moram priznati da se od same pomisli na to ježim. Ne bi baš bilo ugodno. No, vratimo se šahu. Pred vama je jedan pravi mali Deep Blue koji će u vama pokušati probuditi malog Kasparova. Bili početnik ili ekspert, jednako ćete uživati. Ako ste onaj prvi, u fenomenalnom instruktoru (koji je btw. i tekstualni i glasovni-čitani) naći ćete apsolutno svepočam od toga da ploča ima 64 polja do studiranja poteza, predvidanja mogućih poteza i kompliciranih taktiziranja za one napredne. U nevjerojatnoj bazi podataka možete naći kompletnu analizu bilo kojeg meča od 1790. do danas, potez po potez (točno 443219 partija). Zapravo, ne do danas, nego do 2001. Nemojte misliti da vas zezam kad tvrdim da je Chessmaster baba s kristalnom kuglom.

Sjećate li se Odiseje u svemiru Stanlleya Kubricka? Ovdje je analizirana i ona partija šaha koju u filmu igraju Frank Poole i HAL 9000. Iako u filmu vidimo samo kraj te igre, ovdje je rekonstruirana u cijelosti i analizirana do zadnjeg atoma. Ako se sjećate, pred kraj igre HAL kaže da ima mat u dva poteza, što nije istina! Iako Frank više nema nade u pobjedu, potez koji on izvodi nije i jedini mogući. Još je na nekoliko načina mogao produžiti igru. Je li ovo bio početak HALove propasti ili namjerna varka?... Kada u jednoj igri nađete ovakve analize, jednostavno morate biti fascinirani.

Pročitavši sve moguće i nemoguće analize (za što vam je trebalo dva-tri tjedna), krećete u odabir protivnika, što baš i neće biti lagano jer ih je više od devedeset - sa slikom i ukratko opisanim taktikama te rankingom na svjetskoj listi. Tako ćete moći i sami sebe smjestiti na neku poziciju i hvaliti se da ste pobijedili 25-og igrača na svijetu!

Vjerujem da će ljubitelji šaha noćima bdjeti uz dvadesetak maštovitih ploča i figura te fenomenalnu Internet podršku. Osim što možete upgradati svoj Chessmaster na verziju 1.0.1 i skinuti screensaver i desktop temu, možete igrati Chessmaster uživo s protivnikom bilo gdje u svijetu.

OCJENA

Najdetaljnije i najopširnije razrađen šah, za ljubitelje prava poslastica.

90%

Bliži se 2000. godina, vrijeme je za APOCALYPSE

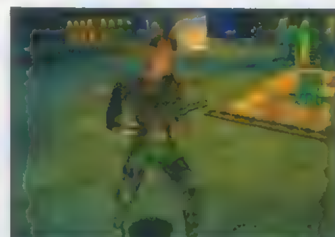
PlayStation RECENZIJA

Igra koju smo najavili u prošlom broju je konačno stigla. Jesu li se očekivanja ispunjena i je li Bruce Willis dolično dizajniran u 3D grafici?

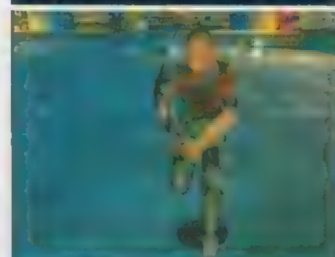


Trčanje na jednu stranu i pucanje na drugu je izvedivo i bez analognog kontrolera, ali mnogo neelegantnije.

"Dorađeni" Bruce je u konačnoj verziji proporcionalno građen, no lijep nikako nije.



Kad sam prvi puta čuo da se u igri pojavljuje Bruce Willis, očekivao sam da će biti u potkošulji, kao u svim svojim filmovima.



U ovo doba mješavina stilova, igra ovako čistog i "čvrstog" profila je prava rijetkost.

PIŠE **Berislav Jozić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Neversoft Entertainment
IZDAVAČ	Activision
PODRŽANI HARDVER	Memory Card, Dual Shock
MULTIPLAYER	nema

ALTERNATIVNO

CONTRA: LEGACY OF WAR
Ova neslavna igra napravljena je u istoj perspektivi, no po igrivosti i kvaliteti grafike spada u (rane) 80. godine.

DUKE NUKEM - TIME TO KILL
Pogledajte u ovom broju. Duke ipak ima manji "body-count" i malo radnje, a ne samo bang-bang-bang

NE precesto, ali se osjeća da su neki potezi rađeni u posljednji čas - pred sam izlazak igre koji bi trebao biti 18. studenog - ako je vjerovati izdavačima. Bruce bi u našim domovima trebao osvanuti taman onoliko prije koliko je dovoljno da ga se zasitimo do Božića i spremno dočekamo darove. Možda dobijemo još koju Activisionovu igru? Možda, ali teško da će to biti još jedna ovako dobra pucačina.

Jer Apocalypse je stvarno - vrhunska pucačina. Igru koja bi bolje od nje zadovoljila strast za ubijanjem teško je zamisliti. Za one koji nisu čitali prošlomjesečnu najavu, evo kratkog sažetka: u ulozi odmetnika Trey Kincaida (glumi ga "motioncapturirani" Bruce Willis) pokušavate onemogućiti poludjelog znanstvenika/svećenika da pomoću magije i religije zazove sudnji dan. Pogled na glavni lik je većinu vremena sleđa i samo će ponekad biti iz ptičje perspektive - da biste bolje sagledali okoliš. U svakom slučaju, uvijek vidite kuda se krećete i odakle dolaze neprijatelji. Čitava se igra svodi na jurnjavu po nivoima i ubijanje svega što se miče, na preskakanje rupa i drugih zamki te skupljanje dodatne energije i specijalnih oružja. Kojiput je potrebno povući koji prekidač (otvore se vrata), ali samo zato da biste odmorili prst od pritiskanja FIRE gumba.

IZVOĐENJE ZA PET

Kako ni ideja, ni izvođenje nisu baš originalni, programeri su morali poraditi na tehničkoj strani igre da bi ostvarili prodaju na razini ostalih Activisionovih proizvoda. Razvili su potpuno nov sustav pristupa CD-u pri kojem se teksture i dijelovi nivoa stalno učitavaju, što omogućuje da budu beskonačno dugi i bez ikakvih usporavanja tijekom učitavanja.

Naravno, takvi bi nivoi izludjeli igrače, stoga su ih malo skratili, ali svejedno ćete se morati pomučiti da biste stigli do njihova kraja iako su uokolo razbacana CHECK POINT mjesta od kojih nastavljate ako izgubite život. Pozicija se, nažalost, može snimiti samo na svršetku nivoa. Dodatne čari ove igre uključuju već spomenutog Brucea te vrlo dobru glazbu u izvedbi POE (rekao bih vam tko je to kad bih znao - ali nema veze, glazba je ugodnog punk-metal stila i odgovara ugođaju). Bolji od nje su samo Bruceovi komentari u najboljem stilu Duke Nukema. Grafika glavnog lika je malo dorađenija nego što je to bila posljednji put kad sam pisao o ovoj igri - ne izgleda kao logoraš s prevelikom glavom, ali se njegovo ružno lice ne da promijeniti.

Preporučljiva je uporaba analognih kontrola jer se pomoću njih možete istodobno kretati u bilo kojem smjeru (lijevi prekidač) i pucati u bilo kojem smjeru (desni prekidač). Kako je desni prekidač obično neiskorišten, a analogna kontrola u mnogim novijim igrama nije pretjerano precizna, osjećao sam potrebnim istaknuti ovu dobru stranu Apocalypse. Duals shock je također podržan - kontroler se cijelo vrijeme trese kao podivljala junica, a ponekad poskoči kao bik na rodeu - što ne olakšava upravljanje, ali povećava užitak igranja.

I nakon igranja pune verzije, moj je sud o igri ostao nepromijenjen - svakako odigrati. Svakome od nas dođu oni trenuci ludila kada bi najradije sve porazbijao u kući - tada zaigrajte Apocalypse - ako i niste ljubitelj pucačina, barem ćete sačuvati tanjure.

OCJENA

Pucačina u najčišćem obliku - koljačina vulgaris.

78%

Knjiga o džungli na kineski način

TAI FU



PlayStation RECENZIJA

Iz poznatog Dreamworksa stiže nam još jedan novi lik - tigar Tai Fu, koji mora očistiti džunglu od zlih životinja služeći se pritom svojom vještinom kung-fua



Tai u karakterističnoj kung-fu pozi. Eh, gdje su zlatni dani Brucea Leea



Tai u karakterističnoj kung-fu pozi. Eh, gdje su zlatni dani Brucea Leea

PIŠE **Berislav Jozić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Dreamworks
IZDAVAČ	Activision
PODRŽANI HARDVER	Memory card, Analog Controller, Dual Shock
MULTIPLAYER	nema

OVAJ sažetak zapravo vrlo zorno opisuje igru. Naravno, kada je riječ o Dreamworksu, možete očekivati još i divno nacrtane likove, što igra i donosi, te veliku prirodnost pokreta i animacije. Grafički je igra vrlo dobro dorađena, što je nužno jer je priča vrlo slaba i jedino služi povezivanju 20 nivoa nečega što je zapravo - obična tučnjava.

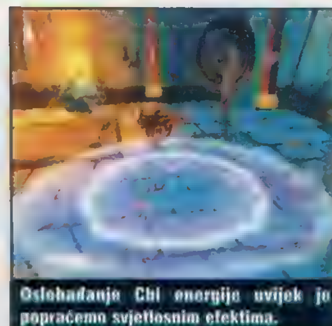
Tai kreće u misiju u kojoj treba pobijediti zlog zmaja koji pokušava zavladati džunglom. Klan tigrova je uništen, a Tai je posljednji preživjeli te mu je na vrat navaljena optužba da je on kriv za smrt Pandi-misionara. Da bi došao do zmaja, mora se probiti kroz teritorij drugih klanova - zmija, leoparda, majmuna i ostalih životinja. Kako se radnja odigrava u Kini, nikome ne bi trebalo biti čudno što sve životinje znaju kung-fu (ha, čuo sam ja da su ljudi u Njemačkoj tako pametni da čak i mala djeca znaju njemački!). Boreći se protiv različitih klanova, Tai će naučiti i njihove stilove borbe - da bi bio spreman za konačni sukob u kojem naučeno mora i primijeniti. To zapravo znači da, porazivši neki klan, tj. pobijedivši bossa na kraju nivoa, dobivate nekoliko novih pokreta pa ćete tako na kraju igre ovladati sa oko stotinjak poteza (ja tako daleko nisam uspio stići, ali programerima se vjeruje, zar ne?). Kad smo kod programerskih tvrdnji, dobro je čuti i tu da su u igru uključeni autentični kung-fu pokreti, ali budući da ih izvode prašumske životinje, to nije baš lako provjeriti.

Ipak, važno je da sve zajedno dobro izgleda. Tai se probija kroz 3D okoliš slobodno lutajući i pronalazeći put, ponekad je potrebno uporabiti koji prekidač ili predmet, ali uglavnom ga napadaju neprijatelji sami ili u skupinama. Osim ruku i nogu, u obrani se može poslužiti i okolnim objektima i predmetima - bacati kamenje, udarati granom i slično. Osim toga, Tai raspolaže i Chi energijom, koju može oslobađati u obliku specijalnih udaraca popraćenih svjetlosnim efektima.

Kad smo kod svjetlosnih efekata, spomenimo da se u igri rabi Morph-X tehnologija za bolje prikazivanje loma svjetla na teksturama, dok je engine preuzet (uz manje modifikacije) iz Dreamworksovog Lost Worlda. Sve to znači da okoliš izgleda iznimno lijepo, jedino pomalo nervira što krajolik oko vas vrlo brzo nestaje u magli - hoću reći - da je vidokrug skraćen zbog pomanjkanja memorije u PSX-u (treba svu tu grafiku stisnuti u bijednih 2 MB).

Kontroliranje Taia je također dio u kojem se vidi da iskustvo u ovom poslu znači sve - čak i u borbi s tri protivnika, svoj ćete lik moći precizno usmjeriti i izvesti pokrete koje ste planirali. U šetnjama naokolo dobro će vam doći analogni kontroler, a dual shock je također podržan - iako to više ne treba ni govoriti - podrška za dual shock polako postaje standard. Ipak, ma koliko kontrole bile precizne, potrebno je poteze i naučiti, a kako ih je poprilično broj, doista je lijepo što ih programeri nisu učinili prekompliciranima - većina se sastoji od svega par pritisaka na gumbe koje će čak i najsporiji igrači brzo uvježbati. Ključ za prelaženje mnogih dijelova je i kombinacija pokreta - prelazak iz kotrljanja u skok, ili iz trka u udarac, ali sve ćete to naučiti usput.

Na kraju teksta očekujete da preporučim ili popljujem igru u par riječi? Grafika i animacije su iznimno kvalitetne, ali je igra previše jednostavna i monotona da bi duže privukla zahtjevnijeg igrača. Mislim da će se više svidjeti mlađoj publici, a iskusnijim će igračima pružiti samo nakratko dobru zabavu.



Oslobađanje Chi energije uvijek je popraćeno svjetlosnim efektima.



Bacanje protivnika baš i nije specifično za kung- fu, ali zato dobro izgleda.

Igra u kojoj se životinje tuku nije baš za svakoga, ali siguran sam da će dobra grafika privući kupce.

ALTERNATIVNO

FIGHTING FORCE

Također jurite naokolo i tučete se, ali ste kao Tai Fu mnogo slobodniji pri istraživanju okoliša, pokreti su mnogo prirodniji, a kontrola bolja - vidi se što vrijeme čini za napredak u kvaliteti igara.

OCJENA

Ideš naokolo i tučeš se - malo prejednostavno za današnje vrijeme, pa makar bilo i umotano u lijepu grafiku.

74%

PEOPLE'S GENERAL

Kinezi su postali umišljeni

Već godinama su SSI-ove igre General serije u samom vrhu produkcije ratnih igara. Ako ste obožavatelj spomenute serije, ili se osjećate izgubljeno u poplavi RTS-ova, došlo je vaših pet minuta...


Prije svakog scenarija možete birati koliko ćete novca imati za misiju. Ako vrijednost namjestite na maksimum, doživjet ćete ovakve scene.


Almaty, važno kinesko uporište u Kazahstanu, oslobođeno je u rekordnom roku.

Strategijska karta pregledno obilježava jedinice i uporišta pojedinih strana - napad treba brižljivo pripremati.



PIŠE **Mislav Mataija**

INFO

PROIZVOĐAČ	SSI
IZDAVAČ	Mindscape
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P166, 32 Mb
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN, Internet, e-mail

PRVI je stigao Panzer General koji je zbog svoje jednostavnosti i pristupačnosti svojedobno nazivan revolucionarnom igrom, ali je istodobno nosio i strategijsku dubinu. Nedugo iza toga dobili smo Allied Generala koji se vrlo malo razlikovao od starijeg brata. Ohrabreni uspjehom, proizvođači su odlučili proširiti tematiku serijala Fantasy Generalom i Star Generalom, no ti su pokušaji bili potpuni promašaji. Taj takozvani Five Star serijal okončan je uspješnom ratnom igrom Pacific General.

Novi serijal, Living Battlefield, započeo je relativno uspješnim Panzer Generalom 2, a nastavljen People's Generalom čije vrijeme radnje nije više drugi svjetski rat, nego bliža budućnost i zamišljeni treći svjetski rat. Iako je svojom kvalitetom čak i ispred ostalih igara General serije, unosi premalo novina u tu seriju i u čitav žanr.

U bliskoj budućnosti (početkom 21.stoljeća) komunistička je Kina odlučila ostvariti svoje teritorijalne ambicije na istoku Azije. Ujedinjeni narodi predvođeni Amerikom usprotivili su se tomu i u istočnoj je Aziji (većim dijelom u Južnoj Koreji i Rusiji) izbio svjetski rat. Igraču je na raspolaganju devet kampanja i trideset četiri scenarija s tematikom tog rata gdje će moći zaigrati u ulozi bilo koje od sukobljenih strana (uglavnom u ulozi Amerikanca ili Kineza, ali i drugih strana).

Ostale nacije koje se bore na vašoj strani (kod Amerikanaca to mogu biti snage UN-a, Francuzi, Južnokorejci i drugi, a kod Kineza, primjerice, Sjevernokorejci) često će vam priskočiti u pomoć. Svaka od njih ima svoje jedinice koje se, doduše, ne razlikuju mnogo međusobno, ali ipak daju igri dodatni štih.

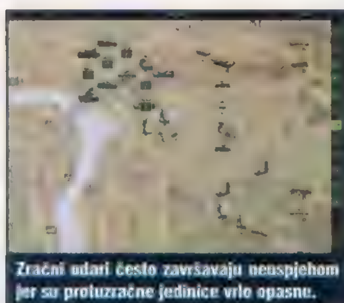
Igra je za četvrt dužine ispred ostalih Generala, no to je ipak premalo da bi postigla uspjeh kakav je svojedobno postigao Panzer General.

GOSPODINE GENERALE...

Čim prvi put pogledate sučelje ove igre, bit će vam jasno da SSI ne odustaje od pobjedničke formule. Sve što je bilo u Panzer Generalu i svim Generalima (Star i Fantasy ne računamo), i ovdje je, pa čak i isti engine. Ipak, da bi igra preživjela na tržištu, mora imati i značajnijih izmjena. Prva od njih je svakako grafika. Sve su karte rukom crtane, i to tako predivno i realistično da itekako podsjećaju na satelitske snimke! To je naročito vidljivo u izgledu brda i općenito reljefa s planinskim šumama i snijежnim kapama.

Iako se i u ovoj igri kretanje odvija po zloglasnim heksagonima, srećom, karte nisu oblikovane po njima niti su oni potrebni za igranje. Jedinice, pak, nisu crtane rukom, nego su 3D objekti koji prilično odskaču od izgleda karte - očito je da su rađene na drukčiji način. Igra je kompletno izvedena u 800*600 rezoluciji i to u 16-bitnoj boji, što ostavlja daleko bolji dojam nego li ostale slične igre. Ovo je jedna od prvih igara koja zahtijeva DirectX 6.0, što može izazvati stanovite probleme na starijim grafičkim karticama. Zvuk je također vrlo kvalitetan, posebice pozadinska glazba.

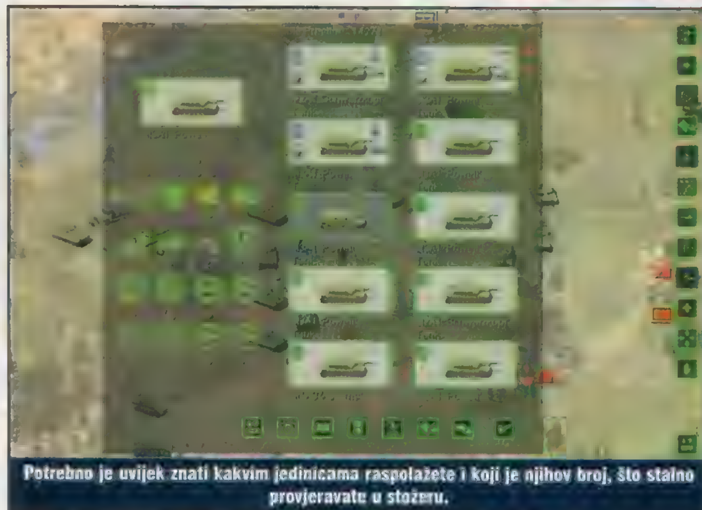
Način igranja je gotovo istovjetan onome u ostalim Generalima. Dakle, prilično je pojednostavljen: sve se svodi na usporedbu pojedinačnih osobina, slabih i jakih točaka pojedine jedinice i njenog slanja na protivnika s kojim će imati najviše uspjeha. Nije potrebno poznavati svaku jedinicu detaljno, osnovna je stvar razvrstati jedinice po ulogama koje im dodjeljujete na osnovu njihovih osobina. Primjerice, nema


Zračni udari često završavaju neuspjehom jer su protuzračne jedinice vrlo opasne.


Reljef je doista prikazan iznimno vjerno, kao i u svim SSI-ovim ratnim simulacijama

smisla slati teški tenk poput Powella ili Schwarzkopfa i helikopter (primjećujete li da su tenkovi nazvani prema današnjim generalima?) na pješadiju, a topništvo na teže mete poput tenkova. Prva pogreška početnika u ovim igrama je procjenjivanje jedinice na osnovu veličine (po načelu veće je jače), pa tako šalju goleme tenkove na naizgled prilično neugledne protutenkovske jedinice koje ih onda unište. Prije svake borbe treba proučiti osobine jedinica koje sudjeluju u borbi – osnovne su osobine napad na teže, odnosno, lakše mete, te sve vrste obrane. Neobično je važna mogućnost borbe iz daljine: neke artiljerijske jedinice mogu čak napasti s udaljenosti od deset heksagona. Neke jedinice ne funkcioniraju dobro ako su udaljene samo jedan heksagon – to naročito vrijedi za protutenkovske jedinice koje će svaki teži tenk uništiti prije nego se snađu ne budu li na sigurnoj udaljenosti.

U ovoj je igri moguća kupnja tzv. prestigeom svih vrsta običnih jedinica, ali i kupnja zračnih akcija (zračni napadi, zračne obrane, zračni transport , izviđanje i sl) pomoću tzv. zračnih bodova. Protivničke jedinice su često potpuno nevidljive ili je nevidljiv tip jedinice. People's General doista pruža nebrojene mogućnosti igračima. Osim velikog broja kampanja i scenarija, i multiplayer mogućnosti prilično su opsežne. Moguće je igrati preko LAN-a i Interneta (na mPlayeru) jedan od mnogih scenarija za dva do četiri igrača te preko e-maila, što štedi impulse i za svaku je pohvalu. Tu je i editor scenarija, no ne dopušta kreiranje vlastitih karata, nego nameće jednu od svojih. Svečano objavljujemo da će onaj koji uspije proći sve single-player scenarije i kampanje te sve multiplayer scenarije biti proglašen Hackerovim igračem godine i nagrađen jednodnevnim druženjem s glavnim urednikom!


Potrebno je uvijek znati kakvim jedinicama raspolažete i koji je njihov broj, što stalno provjeravate u stožeru.

Nažalost, veliki minus za igru je nepovezanost radnje. People's General je možda i najkvalitetnija igra čitavog serijala zahvaljujući ponajprije tehničkoj izvedbi i svojoj opsežnosti. Ipak, unosi premalo novina, rabi isti engine i odiše deja-vu osjećajem. Sve smo to već vidjeli, možda ne na ovako lijep način, ali ipak jesmo. Da su se u SSI-u barem potrudili povezati priču, taj bi gubitak bio nadoknađen. No, ne smijemo ići predaleko: jednostavno rečeno, People's General je kvalitetna igra unatoč svemu i ne smijemo je podcjeljivati zbog nedostatka originalnosti.

ALTERNATIVNO

PANZER GENERAL 2
Ovo je prva igra iz Living Battlefield serijala, svojevrsnog podserijala General serije. Grafički je najsličnija People's Generalu.

STARCRAFT
Ako turn-based strategije nisu vaš omiljeni žanr, te ako volite RTS-ove, suvišno je i spominjanje Starcrafta. Priključite se masama fanatičnih igrača i zaigrajte ovaj obožavani RTS.

OCJENA

Možda smo na račun People's Generala izrekli i previše kritika. Činjenica je da je ovo kvalitetan proizvod, a kvaliteta se nagrađuje.

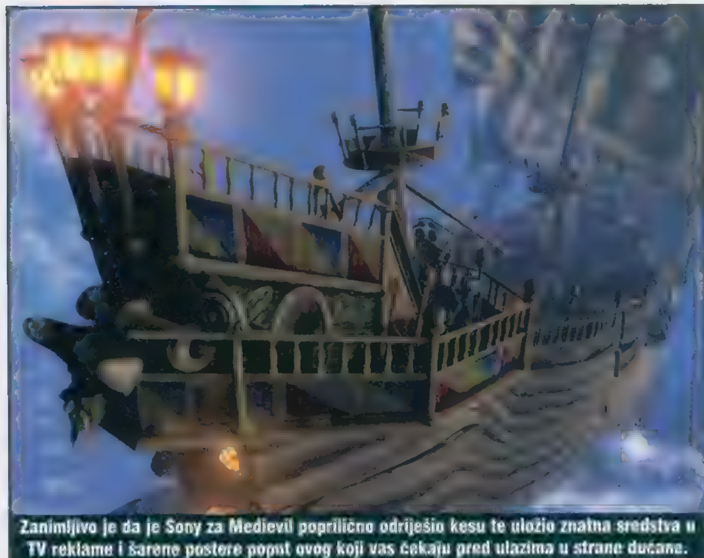
89%

Ghosts'n'Goblins 3D

MEDIEVIL

PlayStation RECENZIJA

Doba vitezova i magije, na malo drugačiji način. Predstavljamo vam Medievil - novo čudo na koje je hiperaktivni SCEE potrošio brdo love za TV reklame



Zanimljivo je da je Sony za Medievil poprilično odriješio kesu te uložio znatna sredstva u TV reklame i šarene postere poput ovog koji vas čekaju pred ulazima u strane dućane.



Čarobnjaka Zoraka je pred njegovim zamkom snimio Hackerov paparazzo.

PIŠE **Berislav Jozić**

INFO

PROIZVOĐAČ	SCEE
IZDAVAČ	Sony
PODRŽANI HARDVER	Memory card, Analog Controller, Dual Shock
MULTIPLAYER	nema

ALTERNATIVNO

RASCAL
Iako kvalitetna grafički, ova 3D arkada ne može se sadržajem ni dizajnom nivoa mjeriti s Medievilom.

DETHTRAP DUNGEON
Dorađeni akcijski RPG ozbiljniji je pogled na sličnu temu



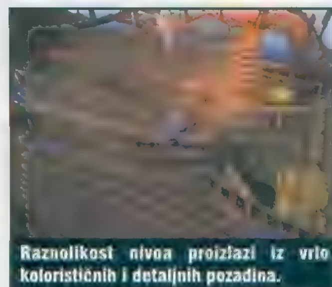
IGRA je nastajala tri godine i već su je gotovo svi zaboravili. Ne, ne govorim o Wild 9, koji izgleda kao da je napravljen prije tri godine, nego o Medievilu - igri prepunoj mračnog humora, mračnih mjesta i "mračne" zabave!

Medievil je proizvod firme SCEE Cambridge koja će vam možda biti poznatija pod starim imenom - Millenium Interactive. Igra je već dugo bila u izradi, a onda je Sony otkupio tvrtku i dao joj novi poticaj, u šuškavim novčanicama, samo da bi bila završena prije Noći vještica kojoj odgovara temom i ugođajem.

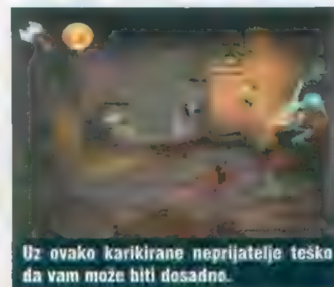
SVAKO OSVAJANJE SVIJETA IMA GREŠKU

Priča je prilično razrađena, a zasniva se na pokušaju čarobnjaka Zoraka da svojim čarolijama promijeni daleku zemlju Gallowmere. Na njegovu nesreću, magija kojom je dobroćudne stanovnike pretvorio u svoja čudovišta probudila je iz mrtvih Sir Daniel Fortesqua - viteza koji je umro pokušavajući zaustaviti slični Zorakov plan prije više stotina godina. Da bi se vratio na vječni počinak, Sir Fortesque mora slijediti Zoraka po cijelom Gallowmereu i osujetiti mu nakane. No, dobro, heroj opet spašava svijet, ali gdje je tu originalnost? Pa, originalnost je u tome što Sir Fortesque uopće nije heroj - poginuo je tako da ga je njegov vlastiti vojnik pogodio strelicom u oko na samom početku bitke - no, detalje ćete saznati kroz igru.

Samo igranje svodi se na prelaženje nivoa, tj. najvažnije je doći do izlaza na svakom od njih. Kao da ni to nije dovoljno teško, puni su skrivenih dijelova, a na pojedinim mjestima možete izvršavati posebne zadatke i na svakom nivou zaraditi poseban kalež za koji će vam besmrtni heroji dati nagradu (u obliku novog oružja, dodatnog života, novca ili sl). Iako opisana kao arkadno-platformska, Medievil je zapravo i RPG igra jer se vaš lik razvija tijekom igre, nabavlja nova oružja te nalazi i rabi različite predmete. Pogled na igru je iz 3D perspektive, a kamera rotira da bi u svakom trenutku dala što bolji pogled na radnju (ali znamo već da položaj kamere ni u jednoj igri nije savršen). Nivoi kroz koje prolazite su, kao što ste mogli i pretpostaviti, prepuni neprijatelja, a na krajevima nekih će vas čekati i "bossovi" koje treba ubiti na poseban način.



Raznolikost nivoa proizlazi iz vrlo kolorističnih i detaljnih pozadina.



Uz ovako karikirane neprijatelje teško da vam može biti dosadno.

Izbor oružja je golem, od sjekire i samostrela do munje i pilećeg batka.

Do sada sve zvuči kao još jedna 3D arkada, pa ima li tu išta posebno što bi nas privuklo ovoj igri? Posebnost Medievila nije u dobroj grafici, koju danas možemo naći u većini novijih igara, ni u ugođajnoj glazbi sličnoj onoj u filmovima strave i užasa. Humorističan pristup igri je ono što ga čini drugačijim, ali ima i dovoljno ozbiljnosti da zadrži i ozbiljnog igrača. Svi su likovi pomalo karikirani, počevši od Sir Fortesquea (pogledajte ga samo!) do ostalih neprijatelja. Najsmješniji su mali detalji, npr. odsječene ruke šetaju po većini nivoa i potpuno su bezopasne - tu su samo radi ugođaja. Animacije između nivoa, vrlo kvalitetne same po sebi, također su mješavina horora i humora - što sve zajedno doprinosi da Medievil bude igra koju igrate sa smješkom na licu.

CHEAT CHEAT

Nije da je pravi cheat, ali ovaj će vam trik uvelike pomoći u igri: na prvom nivou udarajte kip anđela dok se ne okrene ulijevo pa prođite kroz prolaz koji će se otvoriti u tom smjeru. Ovdje ćete naći nagradni život. Završivši prvi nivo, ponovno ga prijeđite na isti način i to onoliko puta koliko mislite da ćete trebati života (15-ak bi bilo dostatno za početak).

Grafički i zvučno kvalitetna, s hrpom raznovrsnih i prostranih niova, velikim izborom oružja za uništavanje jednako brojnih neprijatelja, začinjena mračnim humorom, Medievil je igra koju ne biste trebali propustiti!

OCJENA

Vrlo dorađena arkadna avantura s RPG elementima. Ugodna za igru, te definitivno nije "igra za jednu noć" - pa bila to i Noć vještica.

88%

PhotoREt II tehnologija višeslojnih boja - jer prava je ljepota u detalju.

Spektakularno, zar ne?

Ono što ljudsko oko ne vidi čini pravu razliku. Napredna HP PhotoREt II tehnologija višeslojnih boja može smjestiti do 16 sićušnih kapljica tinte u jednu jedinu točku i tako stvoriti zadivljujući fotorealističan ispis. Zahvaljujući našem revolucionarnom načinu prijenosa informacije od računala do pisača, brzina ispisa više nije problem. Bez obzira koji papir koristite. Zašto pristati na išta manje? HP PhotoREt II tehnologija višeslojnih boja donosi neusporedivu foto-kvalitetu ispisa dostupnu svakome.

HP DeskJet Printers







Colin u naletu!

COLIN McRAE RALLY

PREPORUKA MJESECA

Osvojio je Svjetsko prvenstvo. Osvojio je Playstation. Stigao je i na PC...



Svima bih preporučio da prije početka prave igre prođu trening



Često priželjkujemo igru koja bi bila onako dobra kao što i izgleda - eto je!



Pogled iz kabine je detaljniji nego na PSX-u



Pazite da po kiši ne završite u jarku

PIŠE **Dario Rakovac**

INFO

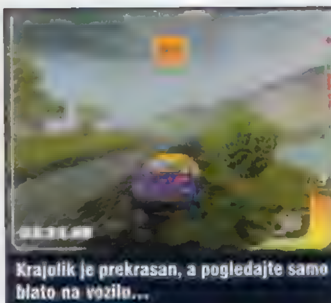
PROIZVOĐAČ	Codemaster
IZDAVAČ	Codemaster
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 Mb, 2 Mb VGA
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb, 3Dfx
3D PODRŠKA	Direct3D
MULTIPLAYER	Split-screeen

ALTERNATIVNO

CHAMPIONSHIP RALLY
Nešto stariji naslov, ali svojom kvalitetom može stati uz bok današnjih rally simulacija. Grafički zaostaje za Colinom (tko uostalom ne zaostaje), ali osjećaj vožnje je izvrstan

SCREAMER RALLY
Jedan od prvih 3Dfx rallyja koji, doduše, vuče na arkada, ali je nevjerojatno zabavan i adiktivan. Preporuka svima kojima je Colin pretežak za igranje.

U jednom od prošlih brojeva naveliko smo pisali o *PSX* verziji *Colin Mc Rae Rallyja*. Tko je god vidio ovu igru potvrdit će sve naše pohvale iznijete na njen račun. Uistinu je to najbolja rally simulacija koju smo dosad vidjeli. Grafički je impresivna, ali što je još važnije - i njen je fizikalni model jednako kvalitetan, ako ne i kvalitetniji. *PC* svijet mora se strpjeti još koji mjesec, a mene je zapala dužnost prenijeti vam radosnu vijest.



Krajolik je prekrasan, a pogledajte samo blato na vozilu...

Od svih vrsta automobilističkih utrka danas, a njih je stvarno mnogo, rally je bio i ostao poseban. U rallyju nema klasičnog utrkivanja, nema dvoboja - vozač vodi bitku sam sa sobom. Vozi se u teškim uvjetima, po kiši ili snijegu, a svaka je sekunda itekako važna. Poseban je izazov što uvijek vozite sami pa nemate osjećaj o svom položaju u "utrci", zbog čega stalno morate davati najbolje od sebe ne prepuštajući slučaju nijedan zavoj ni proklizavanje. Automobili u kojima vozite su prava čudovišta nabrijana do maksimuma. Ukrotiti ih mogu samo istinski majstori poput vas!

VOLITE LI BLATO?

Prošla su vremena kada smo bili sumnjičavi prema konverzijama igara s konzola. Danas su grafičke mogućnosti *PC*-a nevjerojatno visoke te većina prerađenih igara



Svjetlosni su efekti, kao teren, znatno kvalitetniji na PC-u

izgleda još bolje od svojih izvornika. *Colin Mc Rae Rally je* najbolji primjer za to. Usporedim li jednu i drugu verziju, moram priznati da je PC ovaj put nadmašio *PSX*. Razlike u brzini gotovo da nema. Obje su verzije fenomenalno brze, ali na *PC*-u s *Voodoo* grafikom sve je još i ljepše. Okoliš je prekrasan. Tmurni krajolici prošarani kućicama glatko skroliraju. Dok blato pršti oko vas, a brisači marljivo brišu kapljice kiše s vašeg vjetrobrana, force feedback prenosi vam poruku o vrsti podloge na kojoj se nalazite.

Vozila su detaljnija i jasnija nego ona na konzoli, zbog čega se i oštećenja na njima lakše uočavaju. Poznato vam je da *Colin* donosi realan sustav oštećenosti vozila koji prikazuje svaki udarac na karoseriji, svaku pukotinu na staklu, čak i prljavštinu koja se gomila svakim prolaskom kroz blato ili prašinu. Vozilo

"Svako proklizavanje, svaki oštar zavoj mogu vam donijeti ili oduzeti pobjedu!"

na kraju utrke često nema veze s onim u kakvo ste sjeli na početku. Fizikalni je model izvrstan. Na cesti se vozilo ponaša vrlo realno, zanosi u zavojima, proklizava na šljunku ili mokroj podlozi, tako da igrač mora svladati tehniku prave vožnje koja se znatno razlikuje od one u nazovisimulacijama. Općenito, igra je kvalitativno i te kako poboljšana - trkaći se dio teško mogao unaprijediti, ali je zato u grafičkom ostvaren velik pomak.

Colin Mc Rae je potvrdio premoć aktualnih *PC* platformi nad konzolama. Istina, da biste na *PC*-u mogli ostvariti istovjetnu kvalitetu igranja, samo će vas grafička kartica stajati više nego konzola i igra zajedno. No, ako imate *PC* u koji konstantno ulažete i unapređujete ga, onda je ovo igra koju morate imati. Za razliku od nekih prerada, ekipa iz *Codemastersa* odradila je pošten posao i svoj vam hit dočarala u još svjetlijem izdanju. Nadajmo se da će i ostali proizvođači slijediti njihov primjer.

OCJENA

Najbolje od najboljeg još je poboljšano!

93%

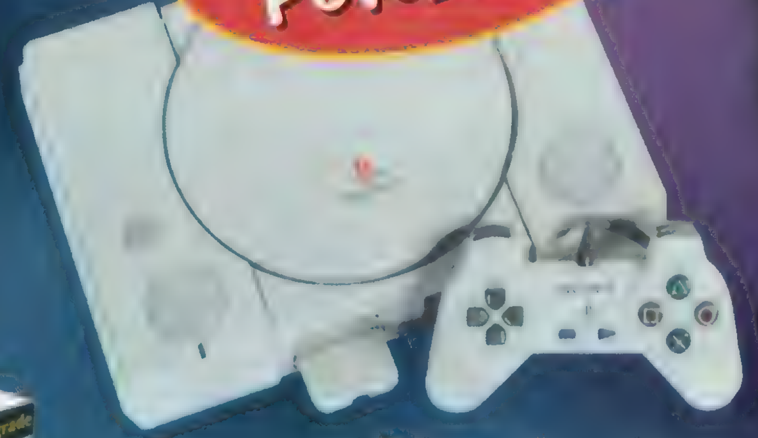


Zagreb, Počiteljska 4
Tel: 01 398 302, fax: 01 398 008
URL: www.ring.net/gama
E-mail: gama-trend@zg.tel.hr

VIDEO KARTICE

Diamond Monster 3D
Diamond Monster 3DII - 8 MB
Diamond Monster 3DII - 12 MB
3D Voodoo 2 Blaster Banshee





SUPER POVOLJNO

PlayStation

KOMPJUTORSKE IGRE

Hexen	F22 Raptor
X Wing	Worms 2
Tie Fighter	Pandemonium 2
Dungeon Keeper	NBA Live 98
NHL 99	Unreal
Dark Colony	Tomb Raider II
Leisure Suit Larry	Total Annihilation
Diablo	Quake II
Need For Speed	Monster Truck Madness





RECENZIJE PLUS

13 BONUS RECENZIJA

Iako smo u ovaj broj strpali dovoljno recenzija da popune Encyclopedia Britanicu, vječna glad Hackerovih čitatelja za novim igrama i želja da našim čitateljima pružimo informacija više su nego dovoljni poticaj da u nekolicini preostalih stranica strpamo ostatak naslova koji zaslužuju neku pažnju. Listajte pažljivo ovaj časopis čije stranice pucaju po šavovima od informacija.

BARRAGE

Ekipa Mango Gritsa još nije došla k sebi otkako je čula za Activisionovu odluku da podupre njihovo prvo ostvarenje. Hoće li i publika biti jednako oduševljena?



Na kraju svakog nivoa morate pronaći ovakav portal. Da biste prošli kroza nj, trebate uništiti njegovu zaštitu

INFO

PROIZVOĐAČ	Mango grits
IZDAVAČ	Activision
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 32 Mb, 3Dfx
NAŠA PREPORUKA	P2, 32 Mb, 3Dfx
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet

Prije nekoliko mjeseci, Rage Software nas je u svojoj arkadnoj pucačini Incoming iznenadio fantastičnim 3D i lighting efektima. Igra nije bila bogzna što, ali vrhunska ju je grafika pretvorila u instant hit. Barrage je jedan od prvih Incomingovih klonova koji se teško može mjeriti sa svojim prethodnikom.

Barrage je trodimenzionalna akcijska igra u kojoj pilotirate nekakvom lebdjelicom boreći se protiv svih neprijatelja koji vam se nađu na putu. Istina, bezbroj puta viđena šablona, no, otkako smo vidjeli Incoming, postalo je očito da se na tom polju, koliko god to čudno zvučalo, može još nečim iznenaditi.
Po čemu se Barrage razlikuje od Incominga? Prije svega, po tome što je to jedna od rijetkih igara koje nemaju nikakvu priču. Dizajneri kažu: "Ako nešto smislimo, stavit ćemo na net kao patch!". Vidljiv je napredak u brzini izvođenja i grafici. U usporedbi s Incomingom, igra je strahovito brza te vas jednostavno tjera da je igrate u višoj rezoluciji. No, već na 800*600 stvar se strašno usporava, tako da ćete se mučiti s prevelikim brojem frameova. Misija je

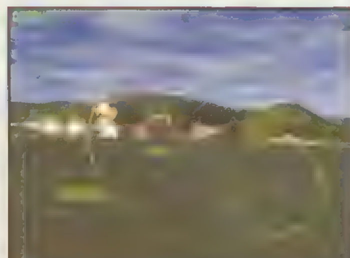
> **"Vizualno prekrasno, ali sadržajno potpuno prazno!"**

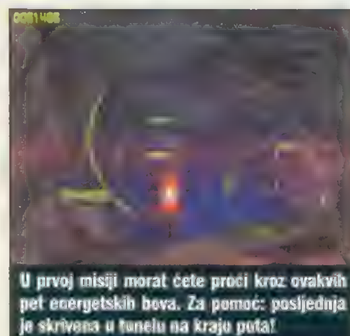
u Barrageu ukupno pet. Zapravo, riječ je o pet arena u kojima se igrač potpuno slobodno kreće i izvršava određene zadaće. U pravilu treba razoriti što se da i pronaći portal koji vodi do sljedećeg svijeta. Misije su vremenski vrlo strogo ograničene. Izravni neprijateljski pogoci oduzimaju vam vrijeme, ali možete zaraditi dodatno uništavanjem nekih ciljeva, tako da je sve skupa dobro izbalansirano. Ograničenja u smislu streljiva ili sudara sa zemljom nema. Igra je potpuno arkadna. Barrage ima i klasični multiplayer koji se odvija u istim arenama, što će biti kakva-takva zabava kad odigrate sve što solo igra nudi. Zbog vrlo zahtjevne grafike, možete zaboraviti na ugodnu igru preko Interneta - pa vam preostaje modem ili, najbolje, mreža. Opći dojam o Barrageu daleko je od sjajnog. Nekoliko misija koje nudi odigrat ćete tijekom jednog poslijepodneva, a multiplayer ni izbliza nije toliko adiktivan da bi vas natjerao da se dodatno bavite ovom igrom. Ponavljanja igre neće biti jer su misije linearne i ne pružaju mnogo prostora za "istraživanje". Grafički i općenito izvedbeni stupanj je vrlo visok, ali kako igra nema nikakve dubine, Barrage za mene nije ništa drugo doli testiranje enginea koji Mango Grits kani iskoristiti za neku buduću, "poštenu" igru. Ovakav proizvod trebao bi se distribuirati kao shareware jer sumnjam da postoji itko tko bi za takvo što izdvojio svoj novac

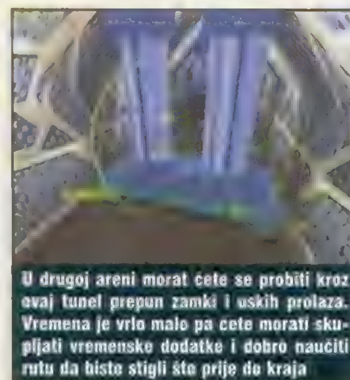
Dario Rakovac



Svaka arena skriva jedno tajno oružje. Laser što ga dobivate u drugom svijetu koristit će za rezanje zidova odnosno stvaranje novih prolaza


Otvorene arene prepune su objekata koje možete uništiti. Za neke dobivate dodatno vrijeme, a ostale dotucite radi efektnih eksplozija


U prvoj misiji morat ćete proći kroz ovakvih pet energetskih bova. Za pomoć: posljednja je skrivena u tunelu na kraju puta!


U drugoj areni morat ćete se probiti kroz ovaj tunel prepun zamki i uskih prolaza. Vremena je vrlo malo pa ćete morati skupljati vremenske dodatke i dobro naučiti rutu da biste stigli što prije do kraja

OCJENA

Sve je to već viđeno, ali na višem stupnju, u Incomingu.

70%

AXIS & ALLIES

Odlična konverzija jedne od najboljih strategijskih igara svih vremena konačno i na CD Romu



Ovako je to izgledalo 1942.



Meni kojim možete utjecati na gotovo sve parametre u igri



Svijet na dlanu

INFO

PROIZVOĐAČ	Meyer/Glass Interactive
IZDAVAČ	Hasbro Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P90, 16 Mb, 2 MB grafička
NAŠA PREPORUKA	P200MMX, 32 Mb, 2 MB grafička
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	do 5 ljudi na jednom računalu LAN, modem, Internet

Godina ja 1942. Sile Osovine čine se neuništivima. Balkan je pao, Pearl Harbor je napadnut, otok Wake je u rukama Japanaca, Rommel drži Britance u šaci u sjevernoj Africi. Igru Axis & Allies izdala je softverska kuća Hasbro Interactive, poznata po odličnim konverzijama klasičnih društvenih igara poput Monopolyja, Rizika i sl. na CD Rom, i stavlja vas u središte akcije.

Axis & Allies je kao i Riziko jedna od klasičnih igara svjetske dominacije. U borbi za prevlast između sila Osovine (Njemačka i Japan) i Saveznika (U.S.S.R, Britanija i U.S.A.) vaša je zadaća jednu od spomenutih vojnih sila dovesti do vrhunca moći i pregaziti one koji vas pokušavaju spriječiti u tome pazeći pritom na tehnološki i ekonomski razvoj jer - zaostatak na bilo kom polju znači siguran poraz.

"Korak dalje od Rizika"

Igru započinjete određivanjem pravila i uvjeta pobjede te izborom strane i protivnika. Igra je podijeljena u nekoliko ciklusa. Prvo vam se nudi mogućnost tehnološkog razvoja. Uložite li IPC (čitaj lovu) u nj, pojavit će se određeni broj kockica od kojih će većina otpasti, ali će vam neke donijeti možda i neka tehnička dostignuća koja će u borbi za prevlast biti presudna. Potom idete u kupnju jedinica koje ćete dobiti na kraju poteza. Sad tek počinje onaj glavni dio podijeljen u dva glavna moda: borbeni i neborbeni. U borbenom svaki potez mora završiti bitkom ili zauzimanjem novog teritorija, dok neborbeni služi ponajprije jačanju obrane i razmještanju novokupljenih jedinica. Između borbenog i neborbenog moda odvijaju se bitke kockicama, slično kao u Riziku, samo što se uzimaju u obzir različite vrste jedinica prema čemu im se određuje vrijednost na kocki s kojom one "ostvaruju pogodak". Tu su još i različite dodatne taktike poput Blitzkriega, amfibijskog napada s potporom brodskog topništva, strategijskih bombardiranja, raketiranja i sl., što čini ovu igru prilično kompliciranom, ali i vrlo zanimljivom, posebice ljubiteljima Rizika. Uz vrlo lijepu grafiku, kvalitetne međusekvence i ugodne zvučne efekte koji uvelike doprinose ugođaju, tu je i mogućnost namještanja gotovo svih parametara u igri, od brzine razmišljanja AI-a preko pravila igre (za one koji igru već znaju, ubačena su i pravila 2 i 3 generacije) do uvjeta pobjede (određena količina IPC-a, zauzimanje protivničkih metropola do totalne dominacije), što igru čini trajnijom.

Sve u svemu, ovo je odlična strategija koja će svojom mogućnošću igranja preko LAN-a, modema i Interneta i iznimnom konfigurabilnošću privući sve ljubitelje klasičnih strategijskih igara poput Rizika.

Alan Graf

Kao i u Riziku, o ishodu borbi odlučuju kocke



Filmske sekvence su uistinu impresivne

OCJENA

Zanimljiva i iznimno konfigurabilna strategija

77 %

SPEEDY ZONE

Digital Point / nepoznat

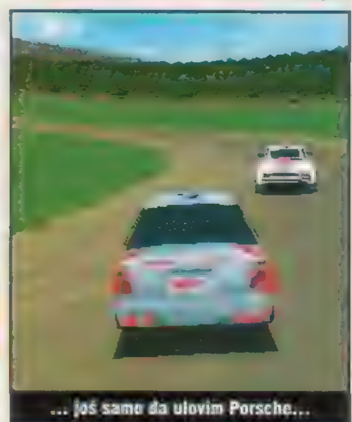


Staze uz morsku obalu uvijek lijepo izgledaju....

Dobro došli u Speedy Zone, raj za sve ljubitelje brze vožnje. Na raspolaganju vam je 8 vjerno modeliraninih automobila koje možete voziti na 4 prekrasne staze, osjetiti uzbuđenje škripe guma već na startu i već za par sekundi ubrzati do stotke ... Da, sigurno. Sve to lijepo zvuči u reklami, ali kad pokrenete igru, ostat ćete neugodno iznenađeni. Igra kao da je rađena prije 3 godine, kada bi možda još i mogla proći, ali danas nikako. Pozadinska glazba je tako dobra da sam je morao isključiti već nakon par minuta, dok su zvukovi automobila osrednji. Jedino po čemu vidimo da je igra ipak rađena u novije vrijeme je grafika, ali samo po hardverskim zahtjevima. Ako stavite na pune detalje, igra će trzati i na Pentiumu 2 bez 3d ubrzivača, što je svakako pokazatelj lošeg programiranja koje se očituje i u brojnim greškama. Primjerice, automobili koji dolaze iz suprotnog smjera prolaze kroz suparničke automobile a vas uredno blokiraju. Teksture okolnog drveća i zgrada često se loše preklapaju, što se vidi i na slici. Različiti vremenski uvjeti, poput kiše i snijega, su, nažalost, samo vizualni elementi igre koji nimalo ne utječu na vožnju i jedino još više usporavaju igru. O umjetnoj inteligenciji računalskih vozača ne treba ni govoriti.

Proizvođač već najavljuje i nastavak igre, tj. poboljšanu verziju, te nam ne preostaje ništa drugo doli čekati jer se ova igra definitivno ne isplati kupovati pokraj daleko superiornijih utrka kao što su Need For Speed i Test Drive.

Mario Bošnjak



... još samo da ulovim Porsche...

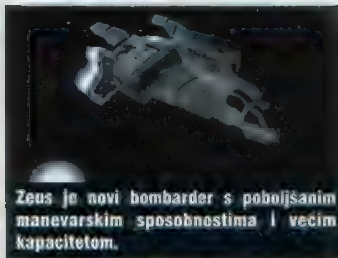
OCJENA 43%

FREESPACE: SILENT THREAT

Freespace je polučio strahovit uspjeh. Hoće li njegov dodatak proći još bolje?


Specijalni su efekti ostali na istoj razini - fenomenalni!


Kapitalni su brodovi još veći i detaljniji.


Zeus je novi bombarder s poboljšanim manevarskim sposobnostima i većim kapacitetom.

INFO

PROIZVOĐAČ	Paralax Software
IZDAVAČ	Interplay
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	P2, 32 Mb, 3Dfx
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	Modem, LAN, Internet

Strasti oko Interplayevog fenomenalnog simulatora svemirske borbi još se nisu stišale, a na tržištu se već pojavio prvi službeni mission disk. Tko je igrao Freespace: The Great War zna da su mnoga pitanja ostala otvorena. U novom setu misija, na neka ćemo od njih dobiti odgovore.

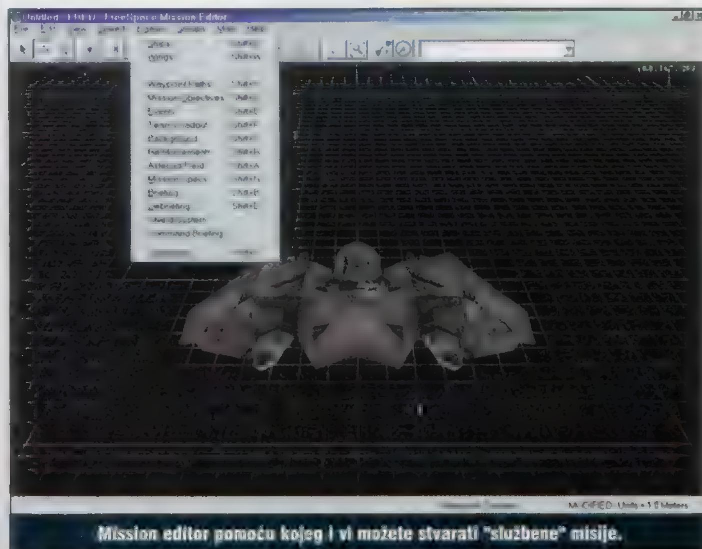
Ubrzo nakon izlaska Freespacea, Interplay je raspisao natječaj u kome su svi ljubitelji ove izvrsne igre pozvani da naprave svoje vlastite misije. Par mjeseci nakon toga izlazi Silent Threat u kome su objedinjeni najbolji radovi fanova i samog proizvođača. Dobili smo četrdesetak novih misija koje se izravno nastavljaju na iznenada prekinutu priču originalnog Freespacea. Ideja je sljedeća: vas su kao ponajboljeg pilota u floti odabrali za opasnu vojno-obavještajnu službu čiji je zadatak obavljati prljave poslove iza neprijateljskih linija. To znači da ćete dobivati najteže od najtežih misija, a ne uspijete li, vaše će snage zanijekati da su ikada čule za vas.

Interplayeva odluka da iskoristi radove fanova s jedne im je strane olakšala posao, a s druge je rezultirala vrlo kvalitetnim misijama koje ne mogu ne ispuniti želje publike. Parallax je dodao priču i dio misija kojima je sve povezano u jednu cjelinu i eto ga. No, osim toga dodana su dva nova broda, bombarder i lovac te dva primarna i dva sekundarna oružja. U pozadini se nazire nova prijetnja od strane misterioznih Shivana koja dolazi u obliku dosad neviđenog kapitalnog broda, ali prijetnja dolazi i od strane novopečenih saveznika, Vasudana. Mir koji je proizašao iz borbe protiv zajedničkog neprijatelja pokazao se vrlo krhkim. Vaš je prvi zadatak da spasite taj mir, ali i očuvate novu tehnologiju koju ćete vlastoručno uporabiti protiv Shivana. To su, ukratko, sve novosti koje Silent Threat donosi. Tehnički i vizualno igra je ostala na potpuno istom stupnju. Učinjeno je, naravno, dosta poboljšanja glede brzine izvođenja i podrške za novi hardver, ali ništa što nije moglo biti uključeno u obični patch. Velika su poboljšanja u multiplayeru koji je sada znatno stabilniji i podržava do dvanaest igrača odjednom (na internetu).

"Izvrstan dokaz da pobjedničkog konja ne treba mijenjati!"

Isplati li se kupiti Silent Threat? Ako ste igrali i voljeli Freespace, apsolutno se isplati. Dobit ćete velik broj iznimno kvalitetnih misija koje će vam omogućiti da i dalje uživate u ovoj fenomenalnoj igri. Tehnička poboljšanja doprinose kvaliteti igranja, a produbljena priča i nova oprema daju zanimljivost. "Neslužbene" su misije izvrsno integrirane u osnovnu priču tako da čitava stvar ima smisla i stvarno se osjeća kontinuitet sa izvornikom. Stoga, ne očekujte bogzna što novo, ali dobit ćete zato puno dobrog, starog i provjerenog.

Dario Rakovac

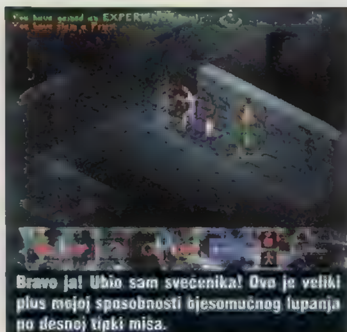

Mission editor pomoću kojeg i vi možete stvarati "službene" misije.

OCJENA

Dodane su samo nove misije dok je sve drugo ostalo nepromijenjeno. 80%

ANCIENT EVIL

Silver Lightning / Roadshow


Bravo ja! Ubio sam svećenika! Ovo je veliki plus mojoj sposobnosti bjesomučnog lupanja po desnoj tipki miša.

Ancient Evil pokušava u svakom detalju imitirati Diablo. Mora da su momci i djevojke iz Silver Lightning Softwarea prestali pratiti PC tržište vrlo davno kad su se tek danas odlučili za nešto ovako. Ancient Evil je, zapravo, najveća hrpa –CENZURIRANO— čiji su dizajneri ---CENZURIRANO--. Nalošija igra što sam je vidio u svom životu! Koliko se god trudio barem malo razveseliti nesretnike kojima je Ancient Evil došao pod ruku, nikako se, koliko god razmišljao, ne mogu dosjetiti ni jedne dobre strane ove "igre"!

Jednoč davno življahu bogovi što u svojoj beskrajnoj mudrosti stvoriše svijet i sve živo i mrtvo na njemu. Kad ga stvoriše, jedan od njih reče da je dobro. Tad se drugi mudro dosjeti i reče ostalima: "Braćo, kad se namučismo ovoliko, povucimo se lijepo u neku udobnu kriptu i pustimo svijet neka uživa, a ako nam bude dosadno, unajmit ćemo kakvog mudrog čarobnjaka koji će nam dovoditi heroje pa da ih mi klati možemo." I učiniše tako. Bijaše to prije pet desetina stotina ljeta, kad se oni povukoše u kriptu Prastarih, no magu pak Alariku dosadilo slati stalno heroje u njihovu kriptu pa se razljuti i ponudi onome tko uspije iz kripte izaći pedeset desetina stotina zlatnika. I nađe se tako jedan heroj i odluči pokušati. Nakon pokretanja igre, naći ćete se u dungeonu koji po svemu, čak i po zidnim teksturama, neodoljivo podsjeća na Diablo. Posvuda po podu nailazit ćete na razbacane zlatnike kao da je riječ o Fort Knoxu, a ne mračnom dungeonu. U drugoj prostoriji naići ćete na neka ljigava zelena bića koja su dosta krhka, ali vas vole okružiti i ubiti, baš kao i zombiji u Diablu. Kad vam već sve dosadi, stići ćete na drugi nivo a ondje vas čeka momak koji tvrdi da je šef ovdašnje sekte. Baš kad ste ga htjeli pitati što vi uopće radite ondje i zašto igrate ovako blesavu igru, bez ikakvog će vas razloga napasti. Ako ste slučajno na replikama zombija uspjeli slomiti mač (kao pisac ovih redaka), ubit će vas za nekoliko sekundi. To je glede igrivosti, no ni grafika nije nimalo bolja. Čak je mnogo lošija od već ostarjelog Diabla. Po dungeonima je nasumce porazbacano nekoliko primjeraka istog objekta kao što su grob ili natpis. O zvuku i glazbi također ne treba trošiti riječi. Dobre strane igre? Nema ih.

A što da vam kažem? Priča je katastrofalna, grafika loša i zastarjela, zvuk neprofesionalan, a igrivost mikroskopski malena. Ubivši prvog protivnika i stavši skupljati nepregledne hrpe zlatnika s poda, zapitat ćete se ne bi li vam bolje prijalo višesatno ležanje na iglama.

Mislav Mataija

OCJENA 15%

C&C: RED ALERT - RETALIATION



Chronotenkovi se mogu pojaviti usred vaše baze i zasuti vas raketama prije nego što se snađete



Staljinova finta ojačana je podmornicama koje su nevidljive Saveznicima, a raketama će napadati kopnene ciljeve

INFO	
PROIZVOĐAČ	Westwood
IZDAVAČ	Westwood
PODRŽANI HARDVER:	Memory Card, miš, link kabel
MULTIPLAYER	Link

Kažu: od viška glava ne boli! I momci iz Westwooda su čuli za tu izreku i odlučili načiniti još misija za Playstation i jednu od najpopularnijih RTS igara svih vremena - Red Alert. Retaliation donosi 34 nove misije (pola za Ruse, pola za Saveznike), 100 mapa za borbu preko linka ili skirmish borbu protiv računala te nekoliko novih jedinica.

U osnovi, igra nije ni mijenjana - ona je samo dodatak onima kojima prvi dio nije bio dovoljan. Postoji li još netko tko ne zna priču, recimo da je riječ izmijenjenoj povijesti, u kojoj se 2. svjetski rat nije dogodio, nego je Rusija zaratila s ostatkom svijeta oko vrijednih minerala koje nije moguće naći na svakom koraku. Osim standardnih oružja (tenkovi, zrakoplovi, pješadija), znanstvenici obiju strana izumili su i nove metode uništavanja protivnika, što daje igri poseban štih. Od novih jedinica, Retaliation nudi: Tesla tenk - koji prži neprijatelje snažnim električnim nabojem (nešto kao mobilni Tesla coil iz prvog dijela), Shock Troopers - pješadiju opremljenu uređajima za strujni napad, mehaničara - popravlja jedinice na terenu, Chronotank - tenk koji se može teleportirati na sve krajeve bojišta, i još par iznenađenja (ne mogu vam baš sve otkriti na pola stranice). Misije su raznolike, ne očekuje vas samo uništavanje protivnika, nego i oslobađanje talaca, krađa vozila, atentati i drugi zadaci u kojima ćete predahnuti od stalne "koljačine". Postoje i misije u bunkerima gdje vodite svoje trupe kroz neprijateljske instalacije, a postoje čak i tajne misije gdje upravljate mravima! Šifre za njih možda nađete u Hackermaniji.

Bez obzira o kakvim je zadacima riječ, Retaliation je mnogo teži nego C&C i Red Alert. Misije su raspoređene na četiri bojišta, a tek kada završite sve misije na jednom, možete prijeći na drugo. Već će vas prelazak prvog bojišta (neovisno o strani na kojoj se borite) stajati živaca i vremena, a do kraja će stići samo najbolji. Prije misija očekuju vas poznate FMV skevence, a poslije možete pogledati vrlo lijepe, mada kratke, animacije. Ono što svakako treba još jednom spomenuti je link mode koji omogućuje igranje udvoje na spojenim konzolama. Kako Retaliation dolazi na dva CD-a, nije potrebno kupovati još jedan primjerak igre, nego svaki igrač odabire stranu i rabi odgovarajući CD. Ovakav je način igranja i najzanimljiviji jer je ovaj put kompjutorski protivnik uistinu pametan, a misije su preteške za prosječnog igrača (poput mene)

Berislav Jozić

OCJENA

Ovu igru treba shvatiti jednostavno kao da je o dodatnim misijama za RA riječ.

73%

NINJA - SHADOW OF DARKNESS



Noževi, noževi na sve strane. Kao jedino oružje na daljinu, dobro će vam poslužiti protiv neprijatelja koji većinom služe se batinama i šakama.

Kiša, snijeg i slične nepogode su jedan od rijetkih kvalitetno napravljenih efekata

Ninja je prvo stvaran za objavljivanje na sega saturn konzoli, što se iz (ne)kvalitete igre i vidi

INFO	
PROIZVOĐAČ	Core Design
IZDAVAČ	Eidos Interactive
PODRŽANI HARDVER:	Memory Card
MULTIPLAYER	nema

Nakon pročitanih najava na WWW stranici, s nestrpljenjem sam očekivao ovu igru. Realno 3D okružje, pogled u stilu Tomb Raidera, 12 velikih i detaljnih nivoa, vrhunska umjetna inteligencija... Sve je to istina, ali sam ipak očekivao i više od toga.

Ninja igrača stavlja u ulogu (pogodili ste!) ninje čija je zadaća probijati se kroz hrpetinu nivoa i na kraju uništiti mračnog čarobnjaka koji želi zavladati svijetom Kao i priča, i sama je igra vrlo jednostavna - krećete se po predefiniranom putu, doduše 3D i morate povremeno uporabiti koji prekidač ili pronaći ključ zaključanih vratiju da biste napredovali. Naravno, uokolo vrebaju neprijatelji koji vas pokušavaju zatući jer je borba glavni dio ove igre. Sve skupa izgleda kao lošija verzija Fighting Forcea u istočnjačkom stilu.

Punuđeni vam potezi su udarac nogom, udarac rukom te bacanje noževa ili magija (ništa senzacionalno, samo osrednji svjetlosni efekti nakon kojih se neprijatelji pobacaju po podu). Pokupite li usput i neko oružje, njime možete udarati protivnike, umjesto rukom. Da bi sve bilo malo zanimljivije, usput skupljate novac, a između nivoa kupujete dodatnu energiju, živote i oružje.

Neprijatelji su većinom čovjekoliki, iako vas na kraju nekih nivoa očekuju i kojekakva čudovišta koja ćete, naravno, poslati na vječni počinak. Umjetna inteligencija protivnika, toliko hvaljena na WWW stranicama, svodi se na napadanje u skupinama te (rijetko) blokiranje bačenih noževa.

Kontrole su osrednje, a bilo kakvo vaše istraživanje završit će kobno - mjesta na kojima bi mogli biti tajni prolazi ili slični bonusi doći će vas glave baš kao i najmanja pogreška pri hodanju uz rub vode, lave ili slično. Općenito, vrlo je lako pogubiti sve živote na fizičkim preprekama, dok su borbe prelagane, čak i kada vas odjednom napadnu i 4 protivnika.

Grafički se vidi da je Ninja - Shadow of Darkness prvo bio naslov za Saturn koji je onda na brzinu prebačen za Playstation kada je Segina konzola ispala s tržišta. Nekoliko lijepih efekata i transparentnih tekstura ne mogu umanjiti općenito loš izgled i kockaste likove. Zvučni efekti nisu loši, ali ne zaslužuju posebne pohvale.

Ovo je igra koju vjerojatno nećete igrati duže od 15-ak minuta. Mislim da je stari Last Ninja sa C64, ne mnogo lošije grafike, bolje obradio istu temu.

Berislav Jozić

OCJENA

Prije 2 godine možda bi i bila igriva, ali se s današnjim kvalitetnim igrama ne može uspoređivati.

35%

WALL STREET TRADER 98


Sučelje je na prvi pogled lagano zbunjujuće

INFO

PROIZVOĐAČ	Monte Cristo Multimedia
IZDAVAČ	Monte Cristo Multimedia
MIN. KONFIGURACIJA	P75, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P166MMX, 16 Mb
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Modem, LAN, Internet

Monte Cristo Multimedia, tvrtka zvučnog, ali ne i dobro poznatog imena donosi nam nešto potpuno novog na polju računalnih igara. Wall Street Trader 98 nije još jedna FPP, u kojoj se šećete po burzi i sa sačmaricom ili BFG-om 2000 rješavate moguće razlike u mišljenju (makar i to zvuči kao dobra ideja), već je vrlo ozbiljna ekonomska simulacija koja igrača uvodi u svijet burze, dionica, brokera, galona kave, i trčanja na telefon.

Globalno tržište je u krizi !! Bilijuni dolara se gube u brojnim transakcijama, mnoge države se jedva održavaju na rubu financijskog kolapsa. Lord Flemming, jedan od čuvenih financijskih "čarobnjaka" računa na vas da smirite situaciju. Vaši ciljevi su: eliminirati neodgovorne, zaraditi brdo love, i jednog dana preuzeti Flemingovo carstvo.

Lord Flemming je upravo preuzeo banku pod bankrotom, i računa na vas da stabilizirate situaciju, no prvo vam daje 4 misije koje morate prijeći kako bi se dokazali kao iskusan broker. Svaka slijedeća misija je naravno teža, i predstavlja poseban izazov (od osnovnog zarađivanja na dionicama, preko pobjeđivanja vaših najgorih neprijatelja, preuzimanja njihovih portfelja i na kraju spašavanja Europe, i njezine jedinstvene valute). Uspijete li u tome biti ćete kraljevski nagrađeni. U igri ima 70 priznatih dionica kojima možete trgovati, podijeljenih u 16 ekonomskih sektora, i više od 500 novinskih članaka, radijskih i televizijskih vijesti, koje direktno utječu na vijednost dionica. Dodamo li još svemu tome nemilosrdne konkurente, igranje do u 4 igrača preko Interneta, i po mogućnosti šalicu kave na stolu u igru se je čak i moguće uživiti. Sučelje je na prvi pogled vrlo konfuzno, no nakon kratkog upoznavanja, i solidnog tutoriala vidjet ćete da je vrlo praktično osmišljeno, i da nema previše suvišnih elemenata. Dakle ne ostaje vam drugo do praćenja novosti, grafikona, te jeftine kupnj, skupe prodaje, i pritom zarađivanja neke mršave provizije.

Drugim riječima, za ovu će se igru odlučiti zagriženi brokeri, ili ljudi koji imaju previše slobodnog vremena, jer za druge nije.

Alan Graf

Brokeri navalite, ostali izbjegavajte....


Jedan od tipičnih novinskih članaka.



Vaš browser u igri koji će kod određene količine ljudi izazivati déja vu efekat.

OCJENA

Nešto novo, no nakon vrlo kratkog vremena dosadi.

61 %



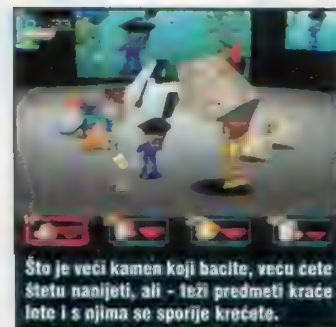
Ljigavi najavljivač će vas potpuno izluditi svojim glupim komentarima prije borbe.

POY POY

INFO

PROIZVOĐAČ	Konami
IZDAVAČ	Konami
PODRŽANI HARDVER:	Memory Card, Multitap
MULTIPLAYER	do 4 igrača na jednom ekranu

Borbe u areni tema su mnogih igara. Bilo da je riječ o robotima, nabildanim frajerima ili poluzvijerima, već smo ih vidjeli previše. Ovaj nam put Konami donosi borbu klinaca u raznovrsnim arenama koji se nabacuju svakojakim predmetima. Originalno, zar ne?


Što je veći kamen koji bacite, veću ćete štetu nanijeti, ali - teži predmeti kraće lete i s njima se sporije krećete.

Kao što to obično biva, na početku birate svoj lik, koji se od ostalih razlikuje po snazi i brzini (naravno i izgledu, ali to je nevažno), zatim ulazite u arenu gdje vas očekuju još tri lika i borite se do iznemoglosti. Kao što sam već napisao, nije navažnije namlatiti protivnike, najvažnije je pogoditi ih predmetima koji leže uokolo. Ima tu kamenja, kutija, bombi i još koječega, a ponestane li vam stvari za bacanje, možete prići jednom od neprijatelja i, ako ste spretni, podignuti ga i baciti, čime nanosite štetu i njemu i onome koga ste pogodili. Da bi sve bilo još teže, u svakoj od desetak arena postoji neka opasnost koja vreba sve igrače - robot koji nasumce ispaljuje laser, gljiva koja pljuje (?) i slični proizvodi bolesnih programerskih umova. Nakon borbe, ovisno o tome kako ste igrali, zaradit ćete određenu količinu novca i kupiti si posebne rukavice koje mijenjaju učinak bačenih predmeta - daju vam veću snagu, predmeti eksplodiraju u zraku, gađanje je preciznije...

Vizualno igra nije baš nešto, likovi su sastavljeni od malog broja poligona i sve skupa izgleda pomalo neuglađeno. Ni zvučna podloga ne očarava, a Poy Poy se ne može pohvaliti ni prevelikim brojem opcija - možete igrati sami, natjecati se u "prvenstvu", a moguća je i multiplayer igra, što je i najzanimljiva opcija. Da, Poy Poy vam omogućuje da iskoristite svoj multitap i s prijateljima (ili obitelji) zaigrate nekoliko rundi igre koja na ovaj način postaje vrlo zabavna i na trenutke nepodnošljivo smiješna. Savezi se sklapaju i raskidaju "u letu", dok se igrači međusobno kolju i krše danu riječ. Nakon nekoliko partija Poy Poya učetvero, znalo se dogoditi da s bratom ne razgovaram po cijeli dan. Ima igara koje su jedino zabavne kad ih igrate u društvu, Poy Poy je jedna od njih. To ne znači da ga ne možete igrati i sami, ali ne vjerujem da će vas zabaviti duže od desetak minuta. Udvoje, utroje ili učetvero - e, to je već druga priča.

Berislav Jozić

OCJENA

Osrednju grafiku i kontrole izvlači jedino zabava pri igranju učetvero.

60 %

BOMBERMAN WORLD



U Challenge modu morate kroz određeno vrijeme završiti nivo.

INFO

PROIZVOĐAČ	Hudson Software
IZDAVAČ	Sony
PODRŽANI HARDVER:	Memory Card, Multitap, Dual Shock
MULTIPLAYER	nema

Bombermana smo dosad vidjeli gotovo na svim platformama. Pojavljivao se pod različitim imenima (Dyn Blaster, Atomic Bomberman...), ali je koncepcija uvijek bila ista - šećući po labirintu, trebalo je uništiti neprijatelje bombama. Konačno je stigao i na playstation - i bolji je nego ikad.

Ideja nije promijenjena, sve se svodi na postavljanje bombi kojima uništavate neprijatelje i krčite si put kroz labirint. Pogled je sada izometrijski, što je u prvi tren malo čudno, ali ćete se lako navići. Grafika je kvalitetna, jednostavna i šarena, baš onakva kakvu bi igra ovog tipa trebala imati. Zvučni su efekti osrednji, ali su oni ionako nevažni u ovakvim igrama.

Igrati možete samostalno ili protiv prijatelja. Igrate li sami, morate proći kroz svijet podijeljen na pet velikih dijelova a oni su opet podijeljeni na pet manjih. Na kraju svakog dijela čeka vas boss kojeg trebate uništiti. Da bi vam to olakšali, programeri su ubacili i 16 powerupova kojima ćete poboljšati sposobnosti vašeg bombermana. Prolazeći kroz nepoznati svijet, na vas će vrebati tridesetak različitih neprijatelja ne bi li vas spriječili da dođete do cilja. Neki su od njih prilično glupi, ali se onih pametnijih nećete baš lako riješiti. Svoju popularnost Bomberman može ponajviše zahvaliti svom multiplayeru stoga recimo koju o njem. Teoretski, igru može zaigrati najviše osam igrača pod uvjetom da imate osam kontrolera i dva multitapa. Ako ih nemate toliko, onda će ulogu ostalih igrača preuzeti CPU. Moram dodati da je AI u ovom modu igranja jako dobar i da je dosta teško igrati protiv CPU-a koji u svakom trenutku točno zna gdje se treba postaviti da ga bomba ne uništi, dok će vama takvo što biti teže izvedivo i vrlo frustrirajuće, ali je zato osjećaj odličan kada ostanete jedini preživjeli. Za multiplayer imate desetak posebno dizajniranih nivoa kojih nema u single player igri.




Grafika u igri nije ništa posebno, ali je svakako lijepa.

Bomberman u verziji za PSX nije razočarao, najbolji je koji sam dosad igrao. Svojom lijepom grafikom i zaraznom igrivošću pružit će vam mnoge sate zabave.

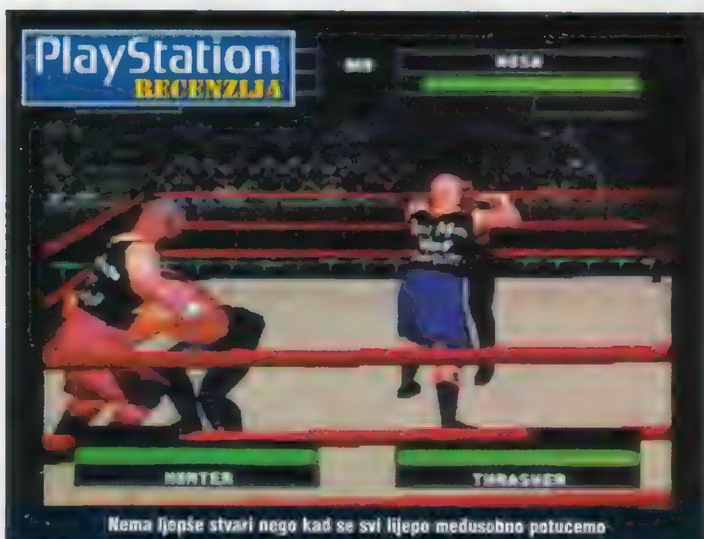
Hrvoje Herceg

OCJENA

Bomberman je konačno stigao sa svim svojim čarima

82%

WWF WARZONE



Nema ljepše stvari nego kad se svi lijepo međusobno potucemo

INFO

PROIZVOĐAČ	Iguana West
IZDAVAČ	Acclaim
PODRŽANI HARDVER:	Memory Card, Multitap
MULTIPLAYER	nema

Veliki američki sportski spektakl Wrestling je tema nove Acclaimove tučnjave čijem je razvoju posvećeno mnogo pozornosti.

U igru vas uvodi jako dobar FMV kroz koji ćete doznati tko je tko u WWF-u. Potom slijedi šetnja kroz logično raspoređene izbornike, te neće biti teško pronaći željene opcije. Kad je sve namješteno onako kako vama odgovara, borba može početi. Ugođaj je fenomenalan - publika urliče, ring se trese, protivnik nasrće na vas a vi ga, zahvaljujući svojoj vještini, bacate po ringu. Nerijetko će u ring uletjeti kakav predmet (stolica, gong, palice, televizori) koji onda možete slomiti na njemu. Ako ne volite uporabu oruđa, možete se boriti i goloruki pomažući se nogama, rukama... Kako vidite, udaraca ne nedostaje, a sve će biti još bolje zamijenite li CPU igrača prijateljem. Posebno je dobro igranje u timu, odnosno dva na dva, gdje vi i prijatelj možete raspaliti zajedničkim snagama po protivnicima. Multiplayer je ono što će ovoj igri dati snagu da ne padne odmah u zaborav. Tehnički nije dobra kao Tekken 3, grafika je lošija, likovi malo kockastiji, ali opet nije toliko loša da joj to ne bismo mogli oprostiti. Zvuk je prilično dobar. Navijanje publike je podignuto na višu razinu (bit će tu i grubog navijanja, dobacivanja), a komentator odlično prati vašu borbu sve dok jedan od boraca ne poklekne.

Uporaba oružja u borbi pružit će vam dodatnu zabavu

STVARANJE VLASTITOG MONSTRUMA

U igri možete izabrati jednog od šesnaest ponuđenih boraca ili stvoriti vlastitog. Prvo mu izaberite fizički izgled, a potom se posvetite detaljima - odaberite mu lice, frizuru, tetovaže, bradu, brkove, obucite ga, stavite mu naočale, kapu, masku. Svim odabranim elementima možete promijeniti boju želite li biti sigurni da će vaš borac biti jedinstven. U drugoj fazi odabirete udarce koje će moći izvoditi te mu određujete karakteristike (snaga, izdržljivost i dr.) i karakter (i to se može). Još samo izaberite glazbu koja će ga pratiti pri ulasku u ring i vaše je novo čudovište spremno za borbu.


Ma ne, ovo nije švercer devizama, nego jedan obični "home made" borac

WWF je igra kojoj nije cilj oduševiti vas grafičkim efektima koje vaš PSX može prikazati nego zaraziti vas svojom jednostavnošću i velikom igrivošću. Igru vam preporučujem iako zbog nje nećete zaboraviti Tekken 3.

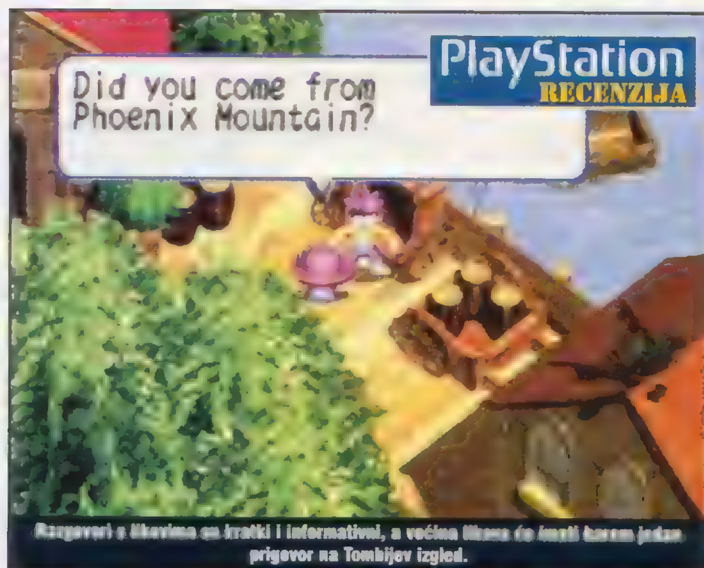
Hrvoje Herceg

OCJENA

Jedna od najzabavnijih igara ovoga tipa

84%

TOMBI



Razgovori s likovima su kratki i informativni, a većina likova će imati barem jedan prigovor na Tombijev izgled.

INFO

PROIZVOĐAČ	Whoopie Camp
IZDAVAČ	Sony
PODRŽANI HARDVER:	Memory Card
MULTIPLAYER	nema

Da, Tombi, a ne Tomba, kako piše u nekim časopisima (i na ponekoj www stranici). No svejedno - 2D arkada, zar ne?

Pa, baš i ne. Ova se igra prezentacijom vraća nekoliko godina unatrag, do 2D arkada kasnih 80-ih, ali rabi trikove koje smo vidjeli u Herculesu te joj svojim "puzzle elementom" dodaje baš ono što joj nedostaje u tehničkoj dorađenosti.

Sve u svemu, na kraju smo dobili platformsku (zato jer glavni lik stalno skakuće gore - dolje po različitim objektima) avanturu (jer je potrebno rješavanje problema, koje uključuje interakciju s

"Jahanje" na svinjama, uz čudne uzvike i njihovo užasnuto roktanje - no ti Japanci....

likovima i objektima), umotanu u tobožnji 3D plašt. A zašto tobožnji? Zato što na igru gledate sa strane, ali glavni lik ima mogućnost odlaska u "dubinu" ekrana (na nekim mjestima), što daje dojam trodimenzionalnog prostora. E, kad je to riješeno, prijeđimo na detalje. A detalji su ovakvi - Tombi (koji je promijenio ime kratko vrijeme prije izdavanja igre zbog čudne podudarnosti s imenom određenog skijaša) je divljak ljubičaste kose kojem su gadne svinje otele narukvicu i zauzele mu milu domovinu. Željan osvete, on kreće na kaznenu ekspediciju i usput će obaviti domoljubni zadatak donošenja slobode napaćenom narodu... (hm, hm). Kroz igru će, naravno, naći različita oružja i predmete te prijatelje koji će mu pomoći, ali za uzvrat tražiti i kakvu uslugu (hah, ni prijatelji nisu što su nekad bili). Neprijatelji su mu uglavnom svinje, kojih se Tombi rješava na čudan način - prvo ih ošamuti pa ih zajaši(?) i zabije u zid (igra je i inače puna "čudnih" detalja - od jahanja na različitim objektima do starca koji kaže da Tombi "ima nešto u hlačama" - ?!?). Sve to isprepliće se s više od 130 problema koje treba riješiti do kraja igre. Prvi problem bit će razrjeđivanje magle da biste došli do kraja prvog nivo. Na neki čudan način zapuhat će vjetar koji samo treba usmjeriti u pravom smjeru - eto, otkrio sam previše, ali sam barem dočarao kakvi su zadaci s kojima će se Tombi nositi kroz igru. Mnogi



Svaki će "event", tj. problem, biti posebno predstavljen kad naiđete na nj, čak ćete saznati ime zagonetke koju rješavate

od ovih problema mogu biti riješeni na nekoliko načina (barem tako tvrde programeri), što igru čini zanimljivijom. Grafika okoliša i likova možda i jest malo zastarjela, ali je barem šarena i raznovrsna, a melodije koje vas prate mijenjaju se po nivoima, no u svakom su slučaju pomalo iritantne i djetinjaste - baš kako se i očekuje u ovakvoj igri. Jedini pravi tehnički problem kojem se može prigovoriti je snimanje pozicije koje se može obavljati samo na posebnim mjestima koja obično nisu ondje gdje biste vi htjeli. No na takvu što smo već navikli u mnogim PSX igrama, a tvrdnja iz drugog dijela rečenice može se primijeniti i na jednu životnu situaciju - pogodite koju?

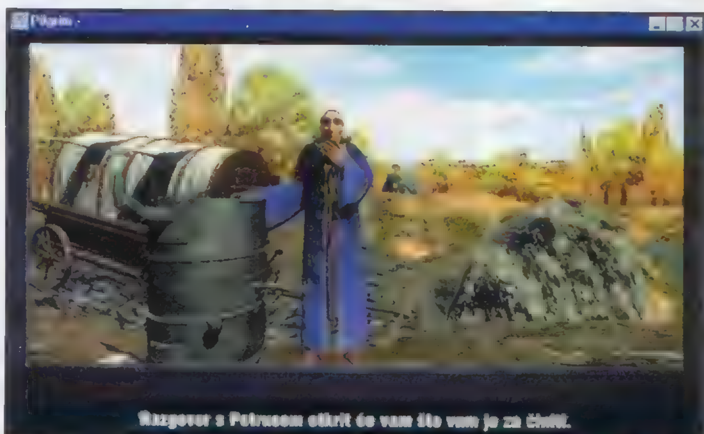
Berislav Jozić

OCJENA

Zabavna igra kojoj spetljane zagonetke daju trajnost i igrivost.

75%

PILGRIM - FAITH AS A WEAPON



Razgovor s Petrusom otkrit će vam što vam je za činiti.

INFO

PROIZVOĐAČ	Arxel tribe
IZDAVAČ	Infogrames
MIN. KONFIGURACIJA	P75, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P100, 16 Mb
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema

Pilgrim je tipična point and click avantura smještena u srednjovjekovno razdoblje. Što to znači, zna se: spletke oko vlasti, mistični zapisi, magija i inkvizicija, što sve skupa čini nepresušni izvor za dizajnere grafičkih avantura.

U Pilgrimu vas čeka mladi *Simon* komu je otac na samrtnoj postelji predao dugočuvani manuskript - izgubljeno evanđelju po Ivanu - što ga je dobio od ranjenog templara koji se prije mnogo godina skrio u njihovom selu bježeći od inkvizicije. Očeva je posljednja želja da Simon manuskript odnese *Petrusu*, čarobnjaku koji će znati što dalje.

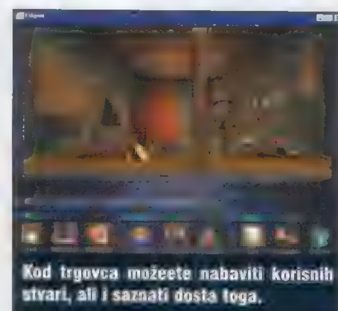
Priča oko koje se *Pilgrim* vrti jedna je od boljih u posljednje vrijeme. Rijetko smo kad mogli sudjelovati u srednjovjekovnim spletkama i otkrivati zaboravljene tajne koje su mogle promijeniti tijek

"Veliko razočaranje od nekad respektabilne tvrtke!"

povijesti. Nažalost, ova će tajna ostati zauvijek skrivena jer teško da će itko imati volje pobijediti sučelje koje ju skriva. *Pilgrim*, nažalost, rabi klasično point and click sučelje koje se odvija preko statičnih slika iako je taj način igranja ozloglašen još od *Mysta*. Koliko muke čovjek mora proći da bi otkrio pravi kut gledanja, podigao ili uporabio jedan jedini predmet znaju samo oni koji su to pokušali. Čudi nas da netko toliko godina poslije još uvijek inzistira na toj strahoti.

Ova igra ni u kom slučaju ne bi bila loša da je samo malo više vremena poklonjeno razvoju sučelja. Ovako, zagonetke su teške samo zbog toga što vam je teško primijeniti rješenje. Da stvar bude gora, igra u integriranom helpu ima čitav prohod, ali čak je i njega teško slijediti jer neke stvari jednostavno nisu intuitivne i teško su izvedive. Šteta, jer mogla je to biti sasvim solidna igra.

Dario Rakovac



Kod trgovca možeete nabaviti korisnih stvari, ali i saznati dosta toga.



U ovu ćete se djevojku zaljubiti.

OCJENA

Vrlo dobra priča koja zbog loše realizacije ubrzo gubi čar.

58%

www.hacker.hr?

Vijest mjeseca među Hackerovim internautima je svakako bila duža nedostupnost naših stranica na www.hacker.hr. Što se dogodilo? Jesu li ugasili stranice? Prebacuju li ih na novi server? Koji je novi URL?

UVODNIK

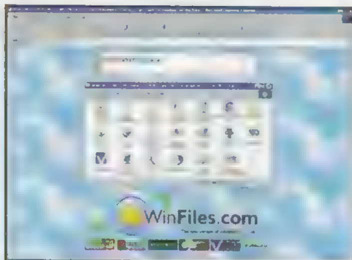
Eksplozija na Internetu

Poštovano čitateljstvo, dobili smo velik broj vaših pisama u kojima hvalite našu novu rubriku hacker.net. Drago nam je da vam se sviđa koncepcijski jer je i ona postala stalnom rubrikom ovog časopisa; vidi se da ste oduševljeno prihvatili vrlo informativnu temu o novoj Mrežnoj pošasti - Back Orificeu. Nažalost, kako sve uvijek i ne mora teći po planu, uvjerili su se naši čitatelji koji su pokušali nakon čitanja ove rubrike odsurfati do Hackerovih WWW stranica. Naime, neposredno pred sam izlazak prošlog broja odlučili smo osuvremeniti naš web te ga preseliti s relativno sporog servera zakupljenog u Americi na server HiNet-a koji pruža najbrži odaziv stranica za sve domaće surfere. No, svi koji su se uputili na poznatu adresu www.hacker.hr bili su suočeni s otvaranjem nekakvih direktorija i čudnim porukama. Naime, nismo ni sami računali da će postupak otvaranja novog WEB prostora i registracija nove domene potrajati tako dugo, no stvari su pred zatvaranje ovog broja ponovno dovedene u normalu, tako da odsad našim stranicama možete pristupati na novoj privremenoj adresi www.tel.hr/hacker dok se ne završi spori proces registracije domene www.hacker.hr pri CARNET-u. Nakon toga, bit će ponovno moguće pristupati stranicama na www.hacker.hr, o čemu ćemo vas pravodobno izvjestiti, a mi se ovim putem ispričavamo zbog zastoja koji vas je spriječio da navratite na naše stranice. Pozdrav do sljedećeg broja i vidimo se na www.tel.hr/hacker.

Dominik Lenardo, webmaster

WWW.WINFILES.COM

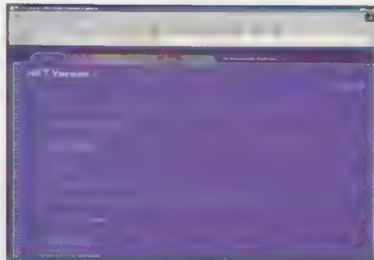
Poznatiji pod starim nazivom www.windows95.com, ovaj site je jedna od najvećih i najboljih arhiva sharewarea za Windowse 95/98. Za razliku od drugih siteova na kojima možete naći gomile nekategoriziranog shareware softvera, webmasteri ovog sitea su olakšali snalaženje podijelivši sav shareware po kategorijama, tako da nije teško naći ono što želite. Posebno nas je obradovalo što se osvježava baza svih mogućih drivera koji bi vam ikad mogli zatrebati za vaše Windowse, s linkovima na WWW stranice proizvođača koji proizvodi uređaj za koji tražite driver. Ljubitelji multimedije će isto tako biti oduševljeni gomilom desktop tema i ostalih drangulija koje će vaše Windowse učiniti šarenijima. Što je najbolje od svega, ovo je jedna od referentnih baza Windows sharewarea, stoga bi ovo trebala biti jedna od glavnih stranica na koju biste trebali svratiti tražite li neki novi program. Podržana je i on-line kupnja te registracija softvera, a možete se pretplatiti i na mjesečne CD-ROM-ove koji će vam dolaziti na kućnu adresu, a sadrže kopiju svega novog što se na ovom siteu pojavilo u posljednjih mjesec dana. Po jednostavnosti navigacije i uporabnoj vrijednosti, ne možemo a da ovaj site ne usporedimo sa čuvenim Aminetom - najvećom bazom Amiga sharewarea - te nam jedino preostaje preporučiti vam www.winfiles.com kao jednu od najkorisnijih stranica uopće.



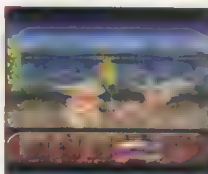
Ovo je jedna od najkorisnijih stranica na Internetu uopće - obvezno je bookmarkirajte.

NET YAROZE NA WEBU

Često smo dobivali vaše mailove u kojima nas pitate kako programirati za Playstation. Kako je odgovor na to pitanje sve samo ne jednostavan, jer vam je potreban razvojni paket NetYaroze koji sadrži posebnu "crnu" verziju konzole koja se preko kabela spaja na PC na kojem programirate vaš budući "blockbuster" naslov (a spomenuti paket je vrlo skup), upućujemo vas na stranice www.scee.sony.co.uk/yarinfo/ na kojima se okupljaju PSX programeri diljem svijeta. Na ovim stranicama možete naći i podrobne informacijame o tome kako programirati za PSX i koje uvjete morate ispuniti, a oni kojima se posrećilo pa to već rade, ovaj site služi kao izvrstan izvor demo softvera i uradaka drugih programera koje mogu skinuti i analizirati. Naravno, ako je vaš program (igra) dovoljno dobar, onda će vas vjerojatno zapaziti neki od Sonyjevih lovaca na talente koji ondje špijuniraju u potrazi za mladim programerskim mesom ...



Na www.scee.sony.co.uk/yarinfo/ možete skinuti video zapise prvih stidljivih pokušaja budućih PSX programera.





Ovako izgledaju tipični početnički programerski uratci na PSX-u. Tko zna, možda će neka od ovih igara biti budući hit poput Tekkena 3 ili Crash Bandicoota.

UKRATKO

Napadnut New York Times

Jedna od najpoznatijih svjetskih tiskovina nedavno je preživjela veliki napad hakera na svojim elektroničkim stranicama. Iznimno posjećen Url www.nytimes .com nije radi toga radio nekoliko sati. U potpisu ovog nedjela pisalo je "HACKING FOR G1RL13Z". Kao razlog je navedena želja za oslobađanjem vjerojatno najpoznatijeg svjetskog hakera Kevina Mitnicka. Upad je bilo teško otkloniti radi naprednih hakerskih programa koji rade po načelu "trojanskog konja".

SRPSKI VS. HRVATSKI HACKERI

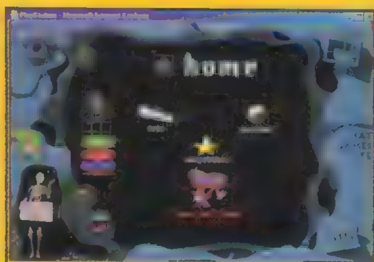
U prošlom mjesecu zabilježen je sličan upad na Vjesnikove stranice (www.vjesnik.com). Napad je izvršila srpska hakerska organizacija Crna Ruka. Na ovu izravnu provokaciju reagirali su i hrvatski hakeri koji su za odmazdu provalili na jedan srpski server ostavivši poruku iz koje je bilo jasno da je riječ o osveti... Samo da ovo ne eskalira u otvoreni rat hrvatskih i srpskih hakera koji bi mogao završiti s mnogo većim posljedicama...

MSN+ PORTAL MOĆ

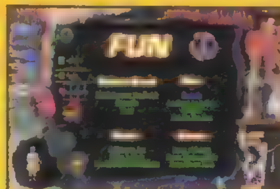
Vjerojatno ste prim[illegible] da se u posljednje vrijeme pojavio velik broj tzv. portala, početnih mjesta za surfanje webom koji bi korisnicima trebali biti početna stranica. Najnoviji Microsoftov portal možete naći na

PSX NA NETU!

Playstation je bio (ne)opravdano dugo bez svojih službenih WWW stranica, no tu je pogrešku Sony ispravio početkom ove godine predstavivši službeni site na adresi www.playstataion-europe.com. Sony je na ovim stranicama donio zanimljiv odmak od postojećih WWW stranica koje su radili fanovi PSX-a a koje su se svodile na veliku bazu recenzija, slika i najava dolazećih naslova. Naime, sada se od vas traži da se "predstavite", tj. da definirate kojoj igračkoj publici pripadate i koji vas žanrovi zanimaju. Na taj način se sadržaj stranica prilagođava vašem ukusu, a dobit ćete i vašeg virtualnog avatara kojeg možete 'obući' onako kako želite i onda će vas on predstavljati u Chat sobama. Što se tiče Chata, za nj ćete morati downloadati pripadajući besplatan softver, a u Chat sobama moći ćete porazgovarati sa PSX ovisnicima diljem svijeta, a u planu su i on-line intervjui s programerima itd. Osim toga, site je pun i podsiteova vezanih uz neke igre (Spyro the Dragon, Tekken 3...) na kojima imate priliku osvojiti nagrade u zanimljivim nagradnim igrama. Naravno, ove stranice se redovito osvježavaju službenim informacijama o novim naslovima koje plasira sam Sony, tako da je site i svojevrsna referentna točka na kojoj možete provjeriti točnost informaciaj koje čitate na drugim siteovima.



Vlasnici PSX-a od sada imaju svoje službene stranice koje imaju vrlo zanimljiv pristup pojmu "surfanje Internetom"



PSX stranice se ne odnose samo na igre. Navodno to vrijedi i za konzolu...



Zgodna fora je vaš osobni avatar koji vas predstavlja u virtualnim chat sobama

REAGIRANJA

BACK ORIFICE

PRENOSIMO VAŠA ISKUSTVA Čini se da je naš članak o Back Orificeu pobudio veliko zanimanje kod vas, poštovani čitatelji, te ne možemo skriti naše zadovoljstvo što smo vas informirali o ovoj mrežnoj opasnosti i uputili u osnovne naputke kako se od nje obraniti. Nažalost, dobili smo i pisma u kojima nam neki od vas opisujete vaša žalosna iskustva s ovim programom, što bi ostalima trebalo poslužiti kao najbolji primjer o opasnostima koje ovaj program krije. Izdvajamo vaše najzanimljivije komentare...

U POMOĆ - IMAM BO!

Pozdrav,
Nedavno sam s newsgrupe hr.games.rpg skinuo programčić (navodno demo neke vrlo zanimljive igre), a to je zapravo bio Back Orifice koji sam uspješno otklonio pomoću Back Orifice Removera domaćeg autora Ivice Dimjaševića, ali mislim da tip koji je tamo postavio taj programčić ima moj password za pristup Internetu. Naime, mogu se spojiti ali ne mogu promjeniti password za pristup Internetu, a siguran sam da sam pravilno upisao staru šifru. U čemu je problem? Unaprijed hvala.

Josip

Dragi Josipe
Nadamo se da ti je naš članak pomogao da se ubuduće pripremiš na slične pokušaje upada na tvoje računalo. Što se tiče pristupne lozinke za Internet, bojimo se da će jedino rješenje biti da nazoveš HiNet-ovu tehničku službu na broj telefona 455 10 45, opišeš im svoj problem i zamoliš ih neka ti promjene password.

UZMITE MOJ NOVAC

Divno, moram reći da ste me ugodno iznenadili - dovoljno je iznijeti prijedloge i vi ih odmah primijenite. Kad ste se već bacili na sigurnost mogli bi narodne mase uputiti i na opasnosti manje poznatih programa kao NetBus (isti vrag kao Bo ali jednostavniji za uporabu i s manje smrtonosnim opcijama - zgodno za početnike) ili Nuke (koji, doduše, ne kopa po kompjutoru, ali vas izbacuje s Neta i i morate restartati kompjutor) te kako se štititi od istih. Samo da znate, one fore sa skrivanjem IP broja s ICQ Infoa ne znače puno jer postoji program ICQSniffer koji ga sazna pomoću vašeg UIN-a. Naravno, ne moram spomenuti da sam sav ushićen otišao na www.hacker.hr ali, morat ću se zadovoljiti s čitanjem časopisa jer se ne može pristupiti na site (možda previše očekujem). U svakom slučaju imate moj novac, ja vaš časopis i ne bunim se previše. Do sljedećeg puta!

Luka Lesić

Dragi Luka,
Već od sljedećeg broja namjeravamo pisati o novim programima koji ugrožavaju vašu sigurnost na Internetu te savjetima kako se zaštiti od njih. Kad si već spomenuo NetBus, pisat ćemo i o ovom švedskom programčiću koji je napisao stanoviti Carl Frederik Neikter, a koji njegovim "korisnicima" daje par dodatnih zanimljivih opcija koje Back Orifice nema. Do tada, savjetujemo našim čitateljima da sa adrese www.pandasoftware.com skinu program koji detektira i uklanja NetBus s vašeg računala. I ne samo to, softver će se pobrinuti da skine i Back Orifice s tvog stroja, a preporučujemo ti da skineš i program koji ispravlja sigurnosne rupe u Mcirosoftovom Outlook mail klijentu jer se kroz njih na disk korisnika može provući Back Orifice i NetBus. Što se tiče ICQ-a, svjesni smo da se uporabom posebnih programa može lako doći do IP broja korisnika bez obzira je li aktivirao opciju da se on ne otkriva, no pišući članak povodili smo se za poslovicom "bolje spriječiti nego liječiti" jer će skrivanje IP broja biti dovoljno za vikend-hakere koji ipak nisu ni svjesni da za ICQ postoji sniffer koji "razvaljuje" IP broj. I na kraju, ohrabrujemo te da usmjeriš svoj WWW pretražnik na www.tel.hr/hacker (pokušaj i www.hacker.hr) jer su sada ondje naše stranice, a nisu bile dostupne jer smo ih preseljavali na novi server.

"Pročitavši vaš prikaz BO-a, postalo mi je jasno u kakvom sam neznanju živio te kakvim sam opasnostima zbog toga bio izložen svaki puta kada bih se logirao na Internet"

Dario, bivši "vlasnik" BO-a na svom kompu

TEŠKA VREMENA, PRIJATELJU MOJ!

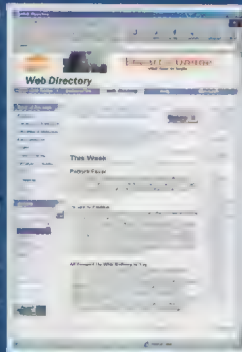
Bok!
Sjeo ja za moj komp i krenuo malo surfat Netom. Ah, sve po starom, pomislim, kad ono pronađem cool stranice o muzici koju slušam. Kako sam se sve više zagrijavao na mjuzu koju slušam preko Interneta, k'o grom iz vedrog neba pojavi se na mom monitoru čudna poruka. Kakvih li prostota, pomislim u sebi, no brzo sam se skoncentrirao vidjevši da se na zaslonu ispisao moj password. Nedugo potom sve se ruši i gasi - moj komp poludio. Win 95 se zatvarju, a ja ni ne razmišljam, nego automatski stišćem prekidač POWER. Restartao sam komp i odmah promijenio lozinku za Net no to nije to - još uvjek me mučilo pitanje ŠTO AKO? I tako, dok sam danas prelistavao Hacker, počeo sam čitati članak o BO. Čitam ja čitam, kad ono isti simptomi kao no mom kompu. A tako znači, u tom grmu leži zec. Instalirao sam BO remover, pokrenuo ga i dobio dokaz da imam BO u mom računalu. Zašto nisam iznenađen? Nakon razmišljanja o tome kako sam ga uspio pokupiti, došao sam do zaključka da sam ga dobio od, zamislite, prijatelja (neću reći kojeg). Čini se da dolazi vrijeme kad se moramo zapitati možemo li vjerovati suradnicima, pa čak i prijateljima. U svakom slučaju, BO-a više nema i sad se puno lakše diše. S nadom da se više neće takvo što dogoditi, pozdravlja vas vaš vjerni čitatelj

Danijel Blažeka

Isto smo se i mi zapitali kada smo imali vlastita neugodna iskustva sa Back Orificeom i još uvijek se čudimo motivima i zlim nakanama ljudi koji u maltretiranju drugih osoba putem Back Orificea pronalaze zadovoljstvo i zabavu. Upravo smo zbog tih ljudi i svih naših čitatelja odlučili napisati članak o Back Orificeu, a isto kanimo činiti i u budućnosti. Ostaj pozdravljen i oprezno na Netu!

UKRATKO

home.microsoft.com. Nedavno je preuređen - sada je intuitivniji za uporabu a i sadržaj mu je proširen. Na njem se nalaze kratke vijesti i linkovi do potpunih vijesti. Najbolje od svega je što Microsoftov portal može u cijelosti biti konfiguriran po željama korisnika. Pošto postoji nekoliko nacionalnih verzija portala, nadamo se da ćemo uskoro vidjeti i verziju na hrvatskom. Zasad jedino što smo pronašli na MNS u o Hrvatskoj je vrijeme u Dubrovniku. Odlična stvar je iscrpna pomoć dostupna vam na serveru koja će biti od neprocjenjive vrijednosti početnicima koji će inako činiti većinu korisnika ovog sitea i njemu sličnih.

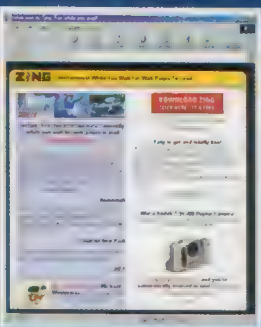


Na internet za 2 kn po satu!

Ovakav gotovo utopistički način tarifiranja interneta dostupan je pretpatnicima HPT interneta, pod uvjetom da posjeduju V.90 modem. Brzine spajanja i prijenosa su odlične, no zna biti problema sa spajanjem na dotični broj. Ipak, iz nekoliko pokušaja sigurno ćete uspjeti i, vjerujte, upornost će se isplatiti. Broj dotičnog ulaza je 077 790 000, a pristupno korisničko ime i zaporka isti su kao i na normalnom modemskom ulazu. Tarifa po kojoj se naplaćuje jednaka je za cijelu Hrvatsku: u razdoblju od 22-06, tj. vikendom i praznikom, cijene su najjeftinije, 2 kn po satu, dok se ostala vremena spajanja tarifiraju kao lokalni telefonski razgovor. Vremenski ulazi nisu ograničeni, a često su i manje opterećeni nego oni klasični na 077 100 100 . Ako i nemate V.90 modem, nemojte očajavati jer vam je kao pretplatniku još uvijek dostupno 10 sati surfanja svakog mjeseca po lokalnoj tarifi, po PILOT programu, na broju 077 700 000. Ova usluga neće trajati još dugo, stoga je, čini se, pravo vrijeme da zamijenite svoj modem s nekim koji podržava V.90 standard.

ZING

Zing je program koji bi se mogao, sudeći po odjeku koji je postigao na Internetu, usporediti sa ICQ-om iako mu nije ni najmanje sličan po namjeni. Riječ je o programu koji prati opterećenost vaše modemske veze i dočim zamijeti da nije u cijelosti opterećena, ostatak bandwidtha iskoristi za slanje svog sadržaja. Sadržaj vam se prikazuje u prozoru omiljenog internet pretraživača dok vam se učitavaju željene internet stranice. Čitava se stvar temelji na Flash standardu vektorske grafike i animacije. U golemoj količini sadržaja koji se nalaze na Zingovom poslužitelju svatko će zasigurno pronaći štogod za sebe. Između ostalog, tu su i najnovije šale i uvrede ("Toliko si glup da bi prodao automobil kako bi namakao novac za benzin!"). Program je iznenađujuće lako konfigurirati i raditi s njim, a sve što trebate je skoknuti na www.zing.com i skinuti ga...



www izbor



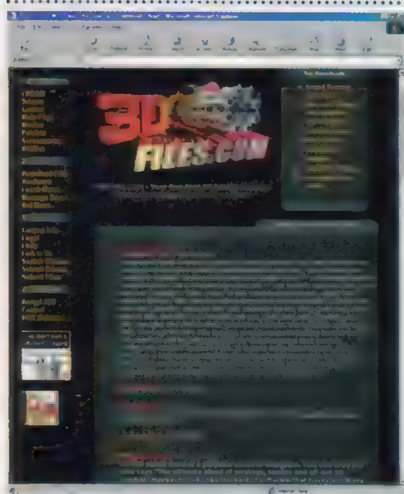
Sharky Extreme
Ljubitelj morskih pasa
www.sharkyextreme.com

Predstavljamo vam jedno od najboljih mjesta na Internetu za ljubitelje kompjutorskih igara i hardvera bitnog za njihovo pokretanje i ugodno igranje. Ovdje je moguće naći iznimno iscrpne opise novih grafičkih i ostalih kartica, demoa i punih verzija igara te neobično korisnih programčića. Objavljivanje novosti je svakodnevno, a sve dosad objavljeno pronaći ćete u iznimno preglednoj bazi podataka napravljenoj u HTML-u.



3D News
Vijesti s perspektivom
www.3dnews.net

Po redakcijskom izboru, najbolji news server za kompjutorske igre. Osim što pišu vijesti do kojih sami dolaze, pregledavaju i sve ostale news siteove i news grupe te ukratko serviraju ono bitno i daju link na originalni izvor. Vijesti se svakog dana obnavljaju desetak puta! 3D NEWS dio je velike mreže sa sjedištem na www.3dgaming.net. Stariji internauti sjetit će se ovog www sitea ako im spomenemo da se prije zvao www.op3dfx.com.



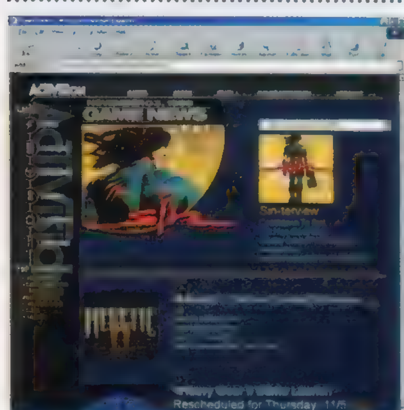
X-Files
X-Files u 3D
www.3dfiles.com

Svi vi koji uvijek želite imati najnovije demoe, najatraktivnije screensavere i najzahtjevnije benchmarke, barem jednom na dan usmjerite svoj pretraživač na ovaj URL. Kako nove stvari izlaze, tako ih se na ovom siteu popisuje, načini kratak opis i stavlja u ogromnu bazu datoteka. Kod svake datoteke dostupne za "skidanje" predloženo je i nekoliko poslužitelja na kojima se nalaze ne bi li se ubrzalo kopiranje na lokalno računalo. Tip: iznimno je dobra veza za Europu sa serverima u Švedskoj (prepoznat ćete ih po tome što im adresa završava na ".se"). Kako oni kažu: It Ain't News If You Can't Download it! (Ako se ne može downloadati, nije vijest!)



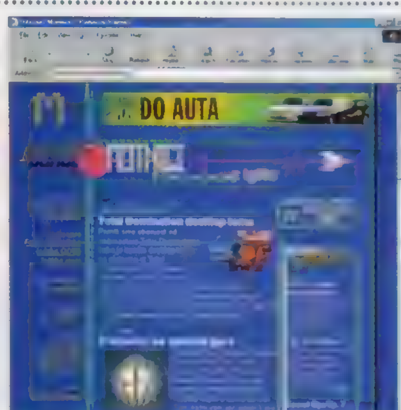
nVIDIA
Samo za vlasnike Riva kartica
www.rivarave.com

Posjedujete li neku od nVidia temeljenih kartica, ovo će vam postati omiljeno utočište na Internetu. Ovdje ćete naći sve, od najnovijih drivera i programa za tehnološku demonstraciju do najnovijih korisnih programa. Prekrasan dizajn dolazi kao šlag na tortu. Izvrsno, intuitivno i iznad svega korisno.



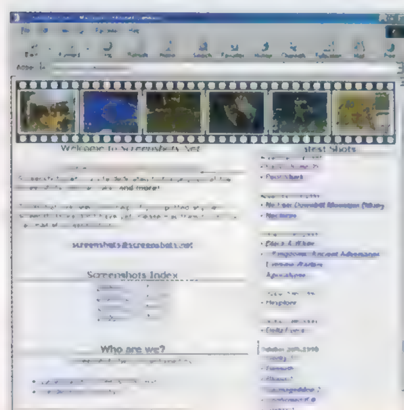
ACTIVISION
Preporođen site
www.activision.com

Activision, poznati izdavač igara, u cijelosti je obnovio i redizajnirao svoje site. Sve se trenutačno vrti oko Sina koji, dok ovo pišem, stiže na police trgovina. Dođite i sudjelujte u mnogobrojnim natjecanjima, i prvi saznajte novosti o ostalim Activiosionovim novim igrama!



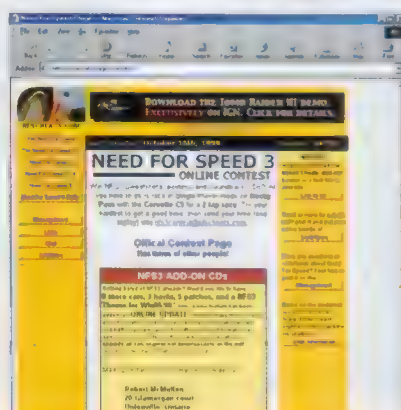
Ratnici podzemlja
Domaće je domaće
www.monitor.hr/ratnici

Ratnici podzemlja su jedan od novijih i kvalitetnijih domaćih siteova posvećenih igrama. Site se temelji na novostima koje donosi paralelno sa svijetom. Obnavljanje je svakog dana. Postoji čak i konferencija u kojoj možete raspraviti o novim igrama. Dodatna novost su kompletni opisi igara na hrvatskom koji su se počeli pojavljivati za vrijeme pisanje teksta.



BAZA SLIKA
Slike iz igara narodu!
www.screenshots.net

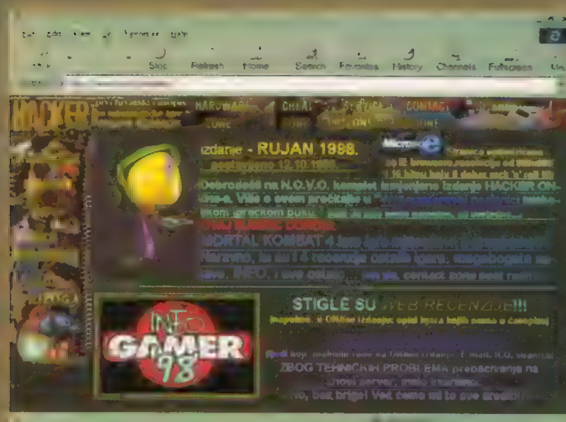
Sve najnovije slike iz igara pregledavaju se i katalogiziraju na ovom siteu. Posebno su atraktivne one iz igara koje tek trebaju izaći. Obnova sitea je svakog dana. I mi često zavirimo ondje da bismo pokupili, samo za vas, najsvježije vizualne informacije!



NFS 3
RAJ ZA NFS 3
www.nfscheats.com

Za sve ljubitelje trećeg nastavka Need For Speeda, ovo je bogom dano mjesto na Mreži. Između ostalog, ovdje možete naći dodatne automobile, najrazličitije cheatove i ostale ljepote iz ove odlične trkaće igre. Ako vam se ne da sve to skidati preko Interneta, možete naručiti CD na kojem se nalaze svi dodaci za NFS 3.

EKSPLOZIJA n@ internetu



www.hacker.hr

(ili www.tel.hr/hacker)

- web recenzije - kojih nema u časopisu
- novi Hacker - čitajte Hacker na Netu
- najsvježiji INFO - što se dogodilo u računalnom svijetu od izlaska posljednjeg broja
- cheatovi - najsvježije šifre
- Contact zona - upoznajte redakciju Hackera i njegove čitatelje

- i još mnogo lipih stvari - kojima ćemo vas iznenadivati na našem Webu

HACKER

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE SURFA

HACKER & CONTINENTAL FILM ZAGREB-CROATIA

TE NAGRAĐUJU

EDDIE MURPHY DR. DOLITTLE

VOLITE *li* životinje

Po čemu je poznat Dr. Dolittle (koju specijalnu mogućnost posjeduje)?

a) priča sa životnjama

b) odličan je kuhar

c) zna izvoditi akrobacije na skateboardu

Ako misliš da znaš odgovor na nagradno pitanje i razveselila bi te Dr. Dolittle majica, kapa, soundtrack, privjesak ili badge, pošalji odgovor na dopisnici na adresu redakcije:

"Janus-Lingua d.o.o." (za N.I. Dr. Dolittle), Petrinjska 11/IV, Zagreb

Imena sretnih dobitnika objavit ćemo u sljedećem broju. Urednikova je odluka konačna.

Dr. Dolittle

GLAVNE ULOGE *Eddie Murphy, Ossie Davis, Oliver Platt, Kristen Wilson*
REDATELJ *Betty Thomas*
TRAJANJE *85 minuta*
ŽANR *fantastika / komedija*
ZVUK *DTS, Dolby Digital*
DISTRIBUTER *Continental Film*



Dr. Dolittle ima sve što bi čovjek u životu mogao poželjeti: blistavu karijeru, prekrasnu ženu i dvije prekrasne kćerkice. Na pragu je sklapanja ugovora koji će ga financijski osigurati do kraja života. I onda se dogodilo ono. Otkrio je da može razumjeti govor životinja. Još je nevjerojatnije da i one njega razumiju. Stvari za doktora kreću nizbrdo... a životinje su presretne, konačno i njih netko iz ljudskog svijeta razumije. Novost se među životinjama brzo širi i ubrzo će se doktoru činiti kao da je u zoološkom vrtom... One, pak, uživaju što ih konačno liječi netko tko uistinu razumije njihove probleme pa mu opsjedaju kuću i ordinaciju.

U ovoj holivudskoj glamuroznoj preradi radogledanog klasika vidjet ćete Eddia Murphyja u ulozi dr. Dolittlea. Ideja koja je vodila stvaranju filma bila je napraviti remake legendarnog filma iz 1967. s Rex Harissonom u ulozi liječnika koji može razgovarati (ali i pjevati) sa životinjama. Mislili smo da bi čitavu ideju bilo zanimljivo predstaviti ljudima kroz filter ludih devedesetih godina u kojima živimo, kaže John Davis, producent. Za Eddiea Murphyja odlučili su se zbog njegovih kako komičarskih, tako i glumačkih sposobnosti! Igrom slučaja i sam je Eddie veliki obožavatelj Dolittlea te dobar poznavatelj građe, što mu je uvelike olakšalo pripreme za ulogu. Kladim se da se i vi sjećate crtića o dr. Dolittleu koji je bio prikazivan i na našoj televiziji. Zaštitni mu je znak bila dvoglava ljama Pušmipuli. Da bi gledateljima što bolje dočarali govor životinja, rabili su vrhunsku kompjutorsku tehnologiju.

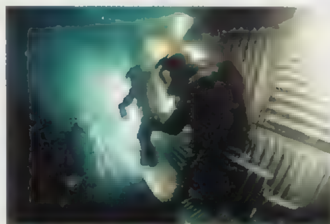
Snimanje svakog kadra nosilo je specifične probleme. Radilo se s vrhunski dresiranim životinjama (specijalni su ih dreseri pripremali za pojedine scene i po dva mjeseca), no mnoge je kadrove trebalo više puta ponavljati. Tek kad bi kadar bio zadovoljavajuće snimljen, krenulo se u kompjutorsku obradu. Prvo je snimljen glumac koji sinhronizira pojedinu životinju, potom su joj kompjutorski prepravljeni pokreti da bi što više nalikovali glumčevima! Osim što su im udahnuli govor, kompjutorski su ih umjetnici u cijelosti oživjeli, te sada govore i licem i tijelom, a ne samo ustima... Od životinja su stvoreni pravi glumci. Svi u ekipi filma se slažu da su s efektima imali najviše problema, no željeli su da izgledaju savršeno. Bilo je to kao slaganje jednog kompliciranog puzzlea, kaže Eddie Murphy. Efekti su na kraju ispali toliko dobri da su potpuno transparentni za gledatelja. Želite li dodatne informacije, trkom na **www.drdolittle.com**.

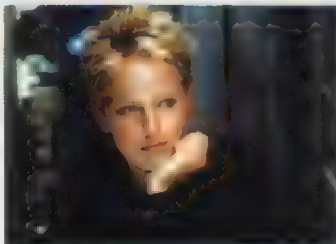
Sphere

GLAVNE ULOGE *Sharon Stone, Dustin Hoffman, Samuel L. Jackson*
REDATELJ *Barry Levinson*
DISTRIBUTER *Iss[illegible] Film & Video*



Dovoljno je reći Michael Crichton i poznavateljima njegova rada bit će jasno što mogu očekivati od ovog filma. Crichton je vrhunski pisac, poznavatelj znanosti. Većina njegovih djela su techno priče (Jurski park, Izgubljeni svijet, Congo, Razotkrivanje, Andromeda Strain), a mnoge su i ekranizirane. Na red je konačno došla i Sfera, meni osobno njegova najdraža knjiga. Riječ je o visokobudžetom filmu krcatom slavnim imenima, od režisera do superpoznatih glumaca.





Iako su to prilično dobri preduvjeti za odličan film, nešto je zakazalo. Film nikako ne uspijeva dočarati onaj osjećaj tjeskobe i straha koji imate dok čitate knjigu. Doduše, on je prilično vjerno prati, no čini se da je mašta čitatelja još uvijek jače oruđe za stvaranje svijeta i situacija nego kompjutorski efekti, tako da film ostavlja mlak osjećaj. Na momente ćete se uistinu uplašiti, pogotovo u sceni s podvodnom zmijom, ali nekim scenama jednostavno nedostaje naboja (npr. napad divovske lignje).

Sadržaj je iznimno intrigantan, pogotovo nama techno freakovima. Duboko u moru otkrivena je svemirska letjelica pa vlada priprema posebnu ekipu stručnjaka koja će to istražiti. Glume ih Stone, Jackson i Hoffman. Film vrijedi pogledati, no nemojte previše [illegible]





Lord Of The Rings

(The Fellowship Of The Ring)

Za sve ljubitelje čarolija, trollova, hobitta, elfova i ostalih stanovnika fantasy svijeta stiže odlična vijest: potvrđeno je snimanje trilogije legendarnih Gospodara prstenova! Izabir glumaca počinje u prosincu. Svi se nadaju da će ulogu karizmatičnog Gandalfa prihvatiti jedan od najvećih glumaca današnjice, svima najbolji James Bond - Sean Connery. New Line Cinema predvidio je budžet u iznosu od 130 milijuna dolara za sva tri dijela trilogije. Nemojte misliti da će to biti malo jer će se sva tri dijela snimati simultano, što višestruko smanjuje troškove. Snimanje počinje u svibnju sljedeće godine. Planirani izlazak prvog dijela, Fellowship of the Ring, je Božić 2000 godine. Drugi dio, The Two Towes, izlazi na ljeto, a treći, Return Of The King, za Božić, ali 2001. New Line je otkupio prava i za prodaju igrački inspiriranih filmom. Vjerovali ili ne, ali na ovaj se način može zaraditi kojiput dvostruko više nego na ulaznicama! Film će biti sniman uglavnom na lokacijama Novog Zelanda te će biti prava filmska poslastica, ali i audiovizualna. Efekti su već dva mjeseca u razradi i očekujemo nešto uistinu grandiozno. Filmskoj (kompjutorskoj) tehnologiji trebalo je 45 godina da dostigne Tolkienovu maštu (zanimljivo je da je Tolkienu trebalo čak 13 godina da napiše svoje djelo!), a mi smo sretnici koji žive u doba kad ćemo sve to moći i vidjeti. Gospodar prstenova prodan je diljem svijeta u više od 50 milijuna primjeraka i preveden na 25 jezika! U Engleskoj je prošle godine knjiga proglašena knjigom stoljeća (uzorak od 25000 ispitanika), što filmu jamči barem pedeset milijuna gledatelja (i 200-tinjak milijuna dolara utrška). Upoznajte i vi taj čudesni svijet mitskog predpovijesnog doba u kojem se vodi dugotrajna borba između dobra i sve jačeg zla. Taj opasni zadatak pada na leđa nedužnog malog hobbita Froda Bagginsa koji je naslijedio naizgled bezopasan prsten od starijeg rođaka Bilba. Uskoro će saznati da stvoritelj prstena, lord Sauron, očajnički traži svoj prsten jer u sebi nosi golemo zlo koje bi mu moglo pomoći pokoriti stanovnike Srednje Zemlje. Frodov je zadatak uništiti prsten, a prate ga elf, patuljak, čarobnjak i čovjek. Put im je vrlo težak, krije mnoge Sauronove pristaše. Osim toga, i golema moć zlog prstena pokušava posvađati družbu međusobno!

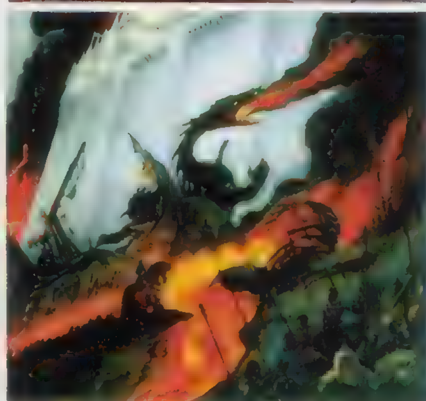


New Line Cinema nada se vidjeti Sean Connerya u ulozi karizmatičnog Gandalfa



J. R. R. Tolkienu, stvaratelju čitavog *fantasy* žanra, trebalo je čitavih 13 godina da napiše Gospodare prstenova







Bolje ne može

GLAVNE ULOGE *Jack Nicholson, Helen Hunt, Greg Kinnear, Cuba Gooding Jr., Skeet Ulrich*
REDATELJ *James L. Brooks*
DISTRIBUTER *Continental Film*



Iako vjerujem da će se informatički orijentiranoj populaciji film činiti odbojnim, molim vas, zaboravite sve predrasude i pogledajte film, nećete zažaliti! Radnja filma se vrti oko ekscentričnog pisca Melvina (Jack Nicholson). Zapravo, nije on toliko ekscentričan, koliko je lud. Pisanjem je zaradio veliko bogatstvo, no jednostavno mu ne ide s ljudima. Oštar je na jeziku i zato ga rijetki vole. Gluma je prvorazredna, film vrijedi pogledati samo da biste vidjeli Nicholsonove ispade kad se uživi u ulogu neurotičnog gunđala. U Melvinov svijet polako ulazi Helen Hunt, konobarica u obližnjem restoranu gdje odlazi svaki dan na ručak (donosi svoj pribor za jelo jer mu ondje posluženi nije dovoljno čist), i susjed homoseksualac. Splet događaja zbližit će ih. Kad susjed slikar bude opljačkan i teško ozlijeđen, Melvin će mu pomoći, baš kao i teško bolesnom sinu Helen Hunt... Jack Nicholson ovjenčan je Oscarom za briljantnu glumu u ovom filmu. Po mnogima, ovo je najbolji film prošle godine.





6 RATA KARTICE

24 RATE MASTERCARD

mini pentium

MBO ARISTO, VIA, 256 kb cache, 2 DIMM
CYRIX Pentium 6x86, M2-233
SIMM 16 MB, 72 pins, EDO, 60 ns
VGA S3 Trio 64 V+, MPEG, EDO, PCI, 1 MB (max. 2 MB)
FDD 1,44 Mb, 3,5"
HDD · QUANTUM Big Foot 1.28 GB
Mouse · Genius Easy Mouse, 3 tipke; Mouse Pad (COLOR)
Mini Tower, 200W; Keyboard HR, WIN95, CP 852
Monitor · GOLDSTAR, 14" 44i, 1024x768, 0.28 mm

3.335,00 kn

pII celeron 266/300 MHz

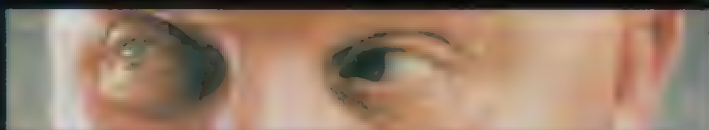
4.388,00/4.487,00 kn

MBO PC CHIPS, P-II, M729, Aladin BXcel, zvučna kartica, 100 MHz bus; FDD 1,44 Mb, 3,5"
INTEL P-II Klamath, 266 MHz, 512 kb cache
DIMM 32 Mb, 168 pins, SDRAM, 10 ns
VGA S3, 3D, 4 MB, AGP
HDD · Maxtor 2.1 GB, UDMA
Mouse · Genius Easy Mouse, 3 tipke; Mouse Pad (COLOR)
Mini Tower, 200W; Keyboard HR, WIN95, CP 852
CD-ROM Drive, 24xSpeed, HITACHI
Monitor · GOLDSTAR, 14" 44i, 1024x768, 0.28 mm

5.384,00 kn

HGSPOT

Brune Bušića 17,
Središće, Novi Zagreb
tel. 01 · 66·03·122, 68·81·99
fax. 01 · 66·04·799
e-mail. hgspot@sf.hr



KOMPLETAN CJENIK ZAJEDNO S NAŠOM CJELOKUPNOM PONUDOM POTRAŽITE NA **www.sf.hr/hgspot**



Lost d.o.o.

Bosiljevska 3, 10000 Zagreb
Tel/fax:01/327-163,340-509,340-533
e-mail: lost@lost.hr http://www.lost.hr

MPC: 628 kn



IRIS 3D
3Dfx Voodoo



MPC: 68 kn
F-12

Genius

Flight 2000



MPC: 153 kn
F-22

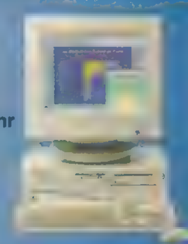
Monster 3D II

MPC: 1799 kn



MT UREDSKA OPREMA

ZAGREB, Vebera Tkalčevića 22,
Tel. 257-356, 253-558, Fax 257-356
PREDSTAVNIŠTVO ZADAR,
Lipavska 17, Tel. 023/261-084
E-mail: mt-uredska-oprema@zg.tel.hr
http://www.ador.hr/mt





HEWLETT PACKARD
• PISAČI • TONERI •
• INK JET PUNJENJA • PRIBOR •

COMPAQ
• RAČUNALA •
• MULTIMEDIJA •



FUJITSU
• PISAČI •



NOKIA
• MONITORI •



Canon
• PISAČI • TELEFAX •
• KOPIRNI STROJEVI •



Panasonic



• TELEFONI • GSM • TELEFAXI •
• DIGITALNE I ANALOGNE KUĆNE CENTRALE •

KOMPLETNA PONUDA UREDSKOG PRIBORA, POTROŠNOG MATERIJALA
BESPLATNA DOSTAVA • OSIGURAN SERVIS

Približite se realnoj simulaciji vožnje

Master Drive



[illegible]	Esel
[illegible]	Macro Micro
[illegible]	760 kn (+PDV)
[illegible]	•moguće ga je rabiti na različitim konzolama
[illegible]	•čini se odveć krhkim
[illegible]	ugodan volan, sa svim potrebnim opcijama za dugotrajnu uporabu

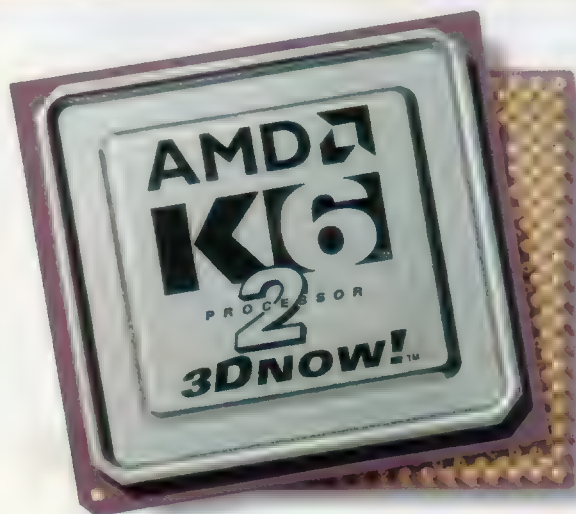
PIŠE **Berislav Jozić**

Pravim će ljubiteljima vozačkih simulacija volan s pedalama biti nezamjenjiv komad hardvera. Bez njega, igra ostaje igrom, a s njim, osjećat ćete se kao na pravoj utrci i osjetiti pravi ugođaj. Volanu što smo ga ovaj put dobili na testiranje primjena je vrlo raznovrsna, moguće ga je priključiti na sve tri trenutačno vladajuće konzole - Sony Playstation, Nintendo 64 i Sega Saturn - čime se proizvođaču povećaju šanse da proda svoj proizvod.
Koju god konzolu imali, sve što morate učiniti je priključiti odgovarajući konektor i uzeti volan u ruke. Kao što smo i navikli kod dodataka za konzole, nije potrebna nikakva instalacija - to je pravi "plug-and-lay". Master Drive smo testirali na Sony Playstationu jer za nj ima ionako najviše vozačkih simulacija, kako novijih, tako i starijih, gdje smo najbolje mogli testirati njegovu uporabu u različitim opcijama. Naime, dok je podrška Master Drivea za N64 i SS prilično "jednostavna" (nema dodatnih opcija, osim podrške za N64 rumble pack), na PSX-u možete odabrati vožnju u stilu Namcovog NegComa (analogno upravljanje) ili Sonyjevog digitalnog kontrolera (digitalno upravljanje - za starije igre). Oba načina rade vrlo dobro kod igara kod kojih je to predviđeno, nismo imali nikakvih zamjerki glede ponašanja volana ni kod jedne od iskušanih vožnji (Gran Tourismo, Porche Challenge, Collin McRae Rally...).

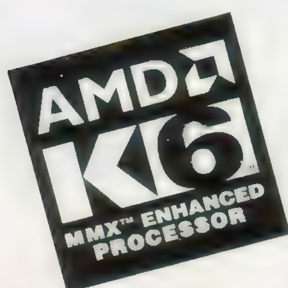
Osim što možete namjestiti način vožnje, možete odrediti i "prazni hod" volana, tj. na koji će ugao rotacije igra ragirati - ako ga smanjite, i mali pokret volana izazvat će jako skretanje, što može biti korisno kod digitalnog igranja. Dodatna mogućnost je zamijena vrijednosti gumba, kojih je na volanu čak 12, na pozicijama lako dostupnim tijekom vožnje. Tu je i

Jeftin, a brz

Gama AMD K6-2 300



[illegible]	različiti
[illegible]	GAMA
[illegible]	nazvati
[illegible]	•velika brzina uz prihvatljivu cijenu •100 Mhz sabirnica
[illegible]	•u operacijama sa pomičnim zarezom ipak je sporiji
[illegible]	Trenutačni Best Buy što se igračih konfiguracija tiče.



Ako volite igre, treba vam snažno računalo koje će ih moći pokrenuti u svom njihovom sjaju. Kao najbolji izbor nametnuo se Pentium 2. AMD je unio pomutnju u svijet procesora svojim novim procesorom K6-2 koji je spreman za borbu s Intelovim najbržim trkačima. Od nešto starijeg procesora K6, ovaj se razlikuje dodatnim 3DNow! instrukcijama koje u specifičnim operacijama vezanim za grafiku ovaj procesor stavljaju gotovo uz 400 megahercni P2. Prvi je put u novijoj povijesti upitna Intelova vodeća pozicija u svijetu procesora za osobna računala. Na testiranje smo zatražili kompletnu multimedijalnu konfiguraciju sa AMD K6-2 300 MHz procesorom. Cilj nam je bio iskušati kako se AMD K6 drži kada ga opteretimo najtežim igrama, Quakeom 2, Unrealom i sličnima. Priznajem, bili smo sumnjičavi. Naime K6-2 ide u stare Socket 7 ploče koje imaju svi vlasnici Pentiuma. Doduše, one su u posljednje vrijeme prilično frizirane pa najbolje imaju frekvenciju sabirnice čak od 100 MHz, AGP sučelje, USB i slične blagodati dobro nam poznate s Pentium 2 ploča.Temelj testiranog računala je luksuzna AT Soxket 7 ploča sa TX chipsetom. Na sebi nema AGP sučelje no posjeduje ugrađen AGP grafički podsustav sa 4 MB memorije. Njene performanse, nažalost, nismo mogli testirati jer uz konfiguraciju nismo dobili potreban kabel. Iznimno ugodno iznenađenje bila je grafička kartica Creative Labs Bansee-u PCI sa 16 MB memorije. Ovo je njena premijera u Hrvatskoj. Usporedili smo joj performanse sa Voodoo 2 i, nažalost, ustanovili da je Banshee, kako se i očekivalo, nešto sporiji. Ipak, umjesto tri čipa, tu je samo jedan, a ne smije se zaboraviti ni 2D ubrzanje. Za zvuk se pobrinula atraktivna Diamondova Sonic

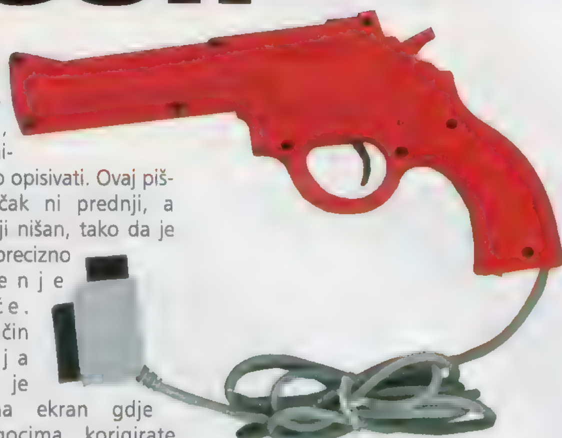
okrugla pločica koja zamjenjuje strelice na kontroleru te će dobro poslužiti pri odabiru opcija prije samog početka vožnje (to se, doduše, može izvesti i okretanjem volana lijevo/desno i pomicanjem mjenjača naprijed/natrag - ali je nespretno). Promjena gumba je moguća na svim konzolama, ali se, nažalost, promijenjeni seting ne može snimiti pa ga je potrebno svaki put unositi. Ipak, osnovni seting volana je prilagođen velikoj većini igara (od 6 PSX igara na kojima smo ga testirali, ni na jednoj nismo morali mijenjati seting gumbe).
Recimo i ovo: volan je prikladan za dugotrajnu igru. Presvučen je umjetnom kožom, koja se može i skinuti, ali neće biti znojenja ruku. Ispod volana su 3 kružne gumene ploče koje će ga čvrsto držati i na glatkoj površini pa neće klizati ni ako se u žaru vožnje počnete "bacakati". I volan i pedale načinjeni su od plastike, ali ne pretjerano čvrste, što je naša jedina zamjerka upućena na račun ovog proizvoda. Nije se slomio i nije se pokvario tijekom testiranja - ali mi se čini da bi se to moglo dogoditi ako bi ga duže vrijeme rabio neki agresivniji vozač. ◂

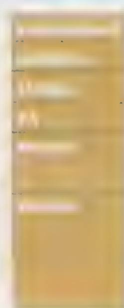
Kol'ko para tol'ko muzike

Light Gun

PIŠE **Dario Rakovac**

Već na prvi pogled, ovaj pištolj ne predstavlja ništa posebno. To je klasični svjetlosni pištolj namijenjen *Sonyjevom Playstationu*. Izgledom podsjeća na revolver obojan u zakonski propisanu kričavu boju - da ga netko ne bi zamijenio za pravi, što bi, ruku na srce, mogao učiniti samo slijepac. Jedina je njegova posebnost što se može priključiti i na *Segin Saturn*. Ostalo je sve klasično, i to u donjoj klasi. Na njem se nalazi standardna start tipka i jedva primjetna hyper tipka kojom rabimo različita posebna oružja ako to igra dopišta. Pištolj podržava i auto fire opciju, ali je ne možete uključiti posebnom tipkom (valjda je bilo preskupo) nego morate pritisnuti start, držati, pa tri puta okinuti da bi se uključila LED dioda koja označava da je autofire aktivan. Ista će funkcija ponovno napuniti pištolj čim potrošite pet metaka. Mala napomena: imate li dva pištolja, autofire može biti aktivan samo na jednom !? Glede preciznosti, gotovo je smiješno bilo što opisivati. Ovaj pištolj nema čak ni prednji, a kamoli zadnji nišan, tako da je bilo kakvo precizno nišanjenje nemoguće. Jedini način praćenja pogotka je gledanje na ekran gdje prema pogocima korigirate smjer paljbe. U usporedbi s ostalim third party pištoljima koji već emuliraju i *Namcov GunCon*, ovaj je proizvod naprosto jadan. Preporučio ga ne bih nikome, jedino ako ga dobijete zajedno s nekom igrom, jer za isti novac (istina, preko granice) možete dobiti izvrstan pištolj. Ako pak držite da se za takvu igračku ionako ne isplati dati velike novce, nabavite ali na vlastitu odgovornost! ◂





Electronic Equipment

-

165 kn

- cijena
- nema nišana
- slaba preciznost

Svjetlosni pištolj namijenjen onima koji takve dodatke rabe jednom godišnje i ne žele za njih izdvojiti mnogo novca

Impact s70 zvučna kartica koja podržava DirectSound3D i Aureal 3D standarde. Najbolji se rezultati postižu sa dva para kvalitetnih zvučnika spojenih na njena dva izlaza. Zvučnici koje smo dobili uz računalo uobičajene su PC-aške drečalice nesnosnog zvuka, nevjerojatne nečistoće i ograničenog frekvencijskog odaziva. Ah da, za one koji vole brojke- na kutiji piše da im je snaga 120W ... Zanimljivo da je i na matičnoj ploči ugrađen zvučni podsustav koji podržava Aureal3D i DirectSound3D. Testirana konfiguracija imala je 64 MB PC 100 memorije. Čvrsti disk bio je IBM-ov kapaciteta 4,3 GB iznimne brzine. Windowsi se podižu munjevito i općenito je ugodno i brzo raditi u prozorima. CD čitač je Pioneerov model maksimalne 36x brzine čitanja podataka. Markantan je po načinu ubacivanja CD-a, koji se jednostavno umeće u utor gdje ga prihvati motorić koji ga fiksira na poziciju za čitanje. Nema više ladice pa nestaje i mogućnost zabune blesavih Amera da zamjene ladice za CD držačem za šalice. CD ROM je pokazivao odlične performanse, jedino je malo prebučan. Problem buke je riješilo kučište s kliznim komadom plastike čija je osnovna namjena bila estetska, ali se pokazalo da dobro smanjuje i buku CD ROM-a i disketne jedinice. Dosta nas je iznenadio i monitor. Riječ je o Macom 17" S96C modelu koji podržava maksimalnu razlučivost od 1600x1200 pri 60 Hz i 1280x1024 pri oku ugodnih 75 Hz. Kvaliteta slike je izvrsna. Zanimljiv je način upravljanja postavkama monitora pomoću "One Touch OSD-a"(On Screen Display). Radi u kombinaciji gumba (one touch) kojim biramo željenu funkciju i valjka kojim se mičemo kroz menije i vršimo finalno namještanje određene vrijednosti. Kad se naviknete, ovo je odlično i brzo rješenje. ◂

Kako i zasto smo testirali?

Glavni nam je cilj testiranja bio odrediti isplati li se kupnja AMD K6-2 ako volite igre i želite odlične performanse. Različitim Benchmark programima zaključili smo da je AMD-ov procesor po brzini nešto ispod Pentiuma2 300 MHz. Nažalost, FPU operacije još uvijek zaostaju. Ipak, napredne mogućnosti podržane su u Direct X-u 6, a dok ovo čitate na Internetu se pojavljuju novi, posebno optimizirani, driveri za grafičke kartice koji iskorištavaju 3DNow! instrukcije. AMD je pokazao da zna. Novi najavljeni procesori svima nam mame sline na usta. Na tržištu postoje K6-2 na 333 MHz i 350 MHz, a uskoro se očekuje i na 400 MHz. Najavljen je K6-3 (350 MHz, 400 MHz) koji bi trebao biti brži od Intelovih procesora iste radne frekvencije, a još uvijek radi preko Socket 7 sučelja. Najavljen je i K7 na frekvencijama od 500, 550, 600 i više MHz koji bi trebao izaći u prvoj polovici sljedeće godine. Intel je najavio Katmaia... Vidjet ćemo, ali sve je izvjesnije da je AMD nezaustavljiv u svom pohodu na prvo mjesto u svijetu procesora.

Quake 2 bez 3D akceleracije:

AMD K6-2 300	10	fps
AMD K6-2 300 3DNow!	12,4	fps
Pentium II 266	14,1	fps



Procjena ubrzanja sa posebno pisanim driverima:
3D grafički engine igre do 100%
Preko DirectX-a 6 do 30%
Driver za 3D karticu do 15%



Rezultati usporednog testiranja: **GAMA AMD K6-2 300 Mhz 64 MB**

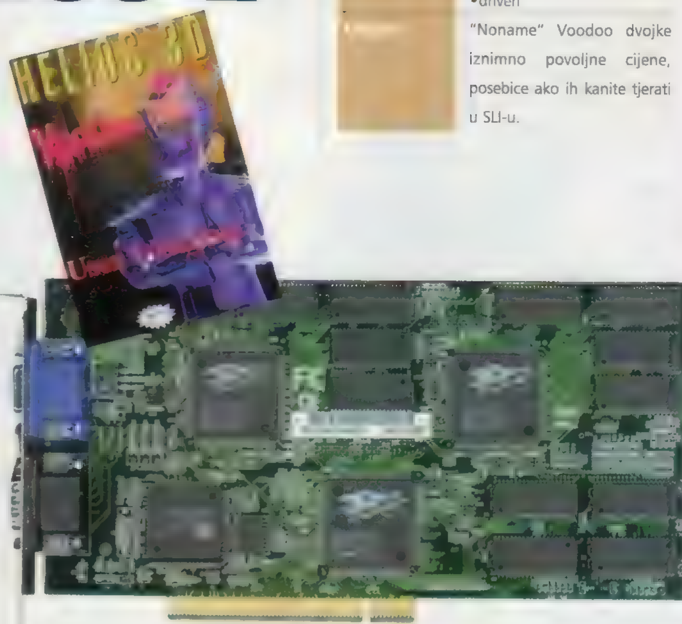
	PC Player Direct 3D (FPS)			Quake 2 demo1.dm2 3Dfx			Quake 2 demo1.dm2 3D Nov		
	640x480	800x600	1024x768	640x480	800x600	1024x768	640x480	800x600	1024x768
Creative Labs Banshee PCI 16 MB	38,4	37,6	34,4	Ne radi!	Ne radi!	Ne radi!	Ne radi!	Ne radi!	Ne radi
Diamond Monster II 8 MB	43,5	42,4	40,0	26,7	27,4	n/a	48,8	45,2	n/a

Jeftini Voodoo 2

Helios 3D Voodoo 2

Techworks
GAMA
906 kn (x2)
•cijena
•nema igara u paketu
•driveri
"Noname" Voodoo dvojke iznimno povoljne cijene, posebice ako ih kanite tjerati u SLI-u.

Iako se na tržištu stalno pojavljuju nove 3D ubrzivačke kartice za HC igrače željne astronomskih brzina, samo je jedno pravo rješenje - Voodoo 2. Iako će kvaliteta prikaza biti 16-bitna, s vidljivim ditheringom, brzine će biti i previše. S pojavom Voodoo 2 klonova, a i zbog prevelikog broja proizvedenih Voodoo 2 kartica, cijena im je u posljednjih mjesec dana naglo pala. Proizvođači se boje da će izaći nešto bolje i brže te se žele riješiti golemih zaliha čime će najviše profitirati kupci koji će dobiti odličnu karticu za malu cijenu! Sniženje cijena omogućava i onima plićeg džepa kupnju dviju Voodoo 2 kartica i njihovog šibanja u SLI modu, što će gotovo udvostručiti performanse i povećati maksimalnu rezoluciju na 1024x768. Na testiranje smo uzeli dvije Voodoo 2 kartice nepoznatog proizvođača (ne i nepoznatog, imamo iskustva s Techworksovim Voodoo Graphics i Voodoo Rush temeljenim ubrzivačima) i niske cijene. Cilj nam je bio odrediti gubi li korisnik na performansama kupnjom noname kartice. Pa, čini se da ne gubi. Jedina zamjerka karticama su driveri. Zato smo rabili najnovije referentne 3Dfx-ove DirectX6 Voodoo 2 drivere. Kartice smo u SLI modu iskušali na mnogo igara gdje su radile bez ikakvih problema, iznimno brzo, brže od Monsterice 2 na koju smo navikli! Zaigrali smo SHOGO, Klingon Honour Guard, Trespasser, Quake 2, Need For Speed 3, sve u 1024x768 i sve savršeno glatko. Uočili smo da je kod igranja u 1024x768 uzorak ditheriranja na 17-inčnom monitoru neprimjetno mali i igra izgleda gotovo kao da je u 24-bitnoj grafici! U rezoluciji od 1024x768 ne primjećuje se ni najmanja nazubljenost uzoraka na ekranu! Nažalost, uz kartice nećete dobiti nikakve igre, što i ne iznenađuje s obzirom na njihovu cijenu. Ipak, proizvođač se potrudio i CD s driverima nadopunio 3Dfx-ovim tehnološkim demoima i demo verzijama igara. Ovakvu kombinaciju Voodoo dvojki preporučili bismo svakom tko ima barem P2 266 MHz, i bolji. Očekujte vrhunske performanse i nešto lošiju kvalitetu prikaza, što se gotovo neće ni primijeti u najvišoj rezoluciji.



Rezultati testiranja:

Hacker Pentium 2 266 MHz 64 Mb

	PC Player Direct 3D (FPS)			Quake 2 demo1.dm2 (FPS)		
	640x480	800x600	1024x768	640x480	800x600	1024x768
Helios 3D Voodoo 2	81,1	65,3	50.6	60,7	54,3	n/a

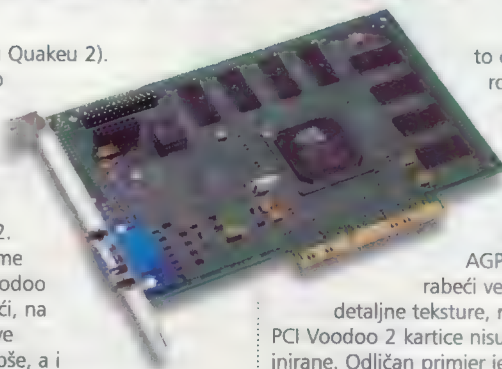
Kralj grafičkih kartica

CREATIVE

Creative Graphics Blaster Riva TNT

Creative Labs
Omnia
1265 kn
•brzina
•količina memorije
•visoke rezolucije
•AGP 2x tekturiranje
•hmm?m
Trenutačno najbolja grafička kartica na tržištu! Našla je svoje mjesto u našem računalu snova, a u vašem?

Creative Labs ne želi riskirati s grafičkim karticama. Koji se god perspektivni čip pojavi na tržištu, od njega naprave karticu i izbace je na tržište. Nemamo nikakvih prigovora, sve su to odlični proizvodi! Creativovu Riva TNT temeljenu karticu dobili smo na testiranje nekoliko dana nakon Diamondovog Vipera V550, ali je, nažalost, nismo mogli ubaciti u prošli broj jer je već bio završen. Iskoristili smo dodatno vrijeme za njeno detaljnije proučavanje (čitaj: više i dulje smo igrali na njoj) te došli do zanimljivih zaključaka. Creativova je kartica daleko stabilnije radila u igrama. S Viperom V550, primjerice, nismo uopće uspjeli natjerati NFS-3 da proradi, dok ga je Creativov TNT vrtio bez ikakvog problema. Stvar je najvjerojatnije u driverima, no i memorija Vipera je jednostavno na prevelikom taktu (imao je bolje rezultate u Quakeu 2). Usporedno smo igrali igrice na Rivi TNT i na Voodoou 2. Iako je frame rate na Voodoo 2 nešto veći, na TNT-u je sve mnogo ljepše, a i podržane su veće rezolucije. TNT ima dovoljno snage za igranje današnjih kompleksnih igara kakve su SHOGO M.A.D., Quake 2 i sl. u rezolucijama čak od 1520x864 na P2 266! Ovako nešto ne možete postići ni sa SLI varijantom Voodoo dvojki. Iako Voodoo 2 vodi kad je o performansama u dosadašnjim igrama riječ (posebice onima koje imaju i Glide podršku), to će se uskoro promijeniti. Igre su žestoko krenule iskorištavati blagodati AGP (2x) porta rabeći velike detaljne teksture, nešto za što PCI Voodoo 2 kartice nisu bile dizajnirane. Odličan primjer je Trespasser koji na TNT-u radi brže nego u Voodoo 2 SLI varijanti. 3Dfx je još uvijek u glavama mnogih prvi, no samo zbog stare slave "*Glide only*" igara (Unreal ovdje ima vodeću poziciju). Iskušavši ovu karticu, ne možemo ni zamisliti da izdvojimo dvostruko više novca za dvije Voodoo 2 kartice koje ne mogu proizvesti rezolucije kao TNT, zauzimaju dva vrijedna PCI utora i stvaraju mnogo topline. Naravno, Voodoo 2 je još uvijek vrlo opravdana investicija. K vragu, pa gotovo svi recenzenti u Hackeru imaju Voodoo 2, no ako tražite 2D/3D combo karticu, nVidia ima rješenje.



Rezultati testiranja:

Hacker Pentium 2 266 MHz 64 Mb

	Quake 2		
	640x480	800x600	1024x768
Creative Labs Riva TNT	48,8	43,5	27,8

Bolji od US Roboticsa?

Diamond Supra Express 56e PRO

	Diamond Multimedia
	GAMA
	906 kn
	•stabilnost
	•shotgun tehnologija
	•cijena
	Luksuzni modem koji vas neće iznevjeriti. Kad proradi v.90 kako spada, bit će za svaku preporuku!

Gotovo je nemoguće zamisliti novi moderni PC bez modema. Ako ipak spadate u nevjerne Tome bez modema, donosimo vam opis još jednog, ovaj put vrhunskog eksternog modela. U informatičkom svijetu postoje dvije vrste ljudi, eksterni i interni modemaši. I jednima i drugima se baš njihova izvedba modema čini neusporedivo bolja od one druge. Osobno pripadam internoj struji, no kako sam u prigodi testirati brojne modeme, mislim da su obje verzije po iskoristivosti identične, izbor je čisto subjektivan. U Diamondov se modem (koji je u samom vrhu njihove ponude) zaljubljujemo na prvi pogled. Prekrasan, nekonvencionalan i nepravilan dizajn uljepšat će radnu plohu svakog korisnika. Na računalo ćete ga spojiti preko 9-pinskog serijskog porta. Transformator je neizbježna cigla na žici. Iznenadila nas je ostvarena stabilnost veze s ovim modemom. Naime, tijekom višetjednog testiranja nije nam se nijednom srušila veza s HPT-om! Modem ima ugrađen 56K ITU V.90 i Rockwell k56 flex standard (a podržava i sve prijašnje sporije). Ovaj se modem bitno razlikuje od ostalih svojom podrškom za Shotgun tehnologiju. Teoretski, riječ je o spajanju na Internet brzinom od 112 kbps rabeći dva modema i dvije telefonske linije za što je potrebno s Interneta skinuti Firmware nadogradnju i, dakako, imati dodatnu telefonsku liniju i još jedan modem. Zanimljivo je da drugi modem može biti bilo kakav, interni, 28800, 33600... Naravno, maksimalnu će brzinu postići dva 56k modema. Ipak, ovaj način spajanja na Internet zahtijeva i instalaciju posebnog proxy servera na vaše računalo jer HPT ne dopušta simultano dvostruko logiranje s istim korisničkim imenom. Objašnjenje svega toga uvelike prerasta okvire ovoga teksta. Uz



modem dobijate kvalitetne Diamondove drivere i priručnik te iznimno kvalitetan Xtreem Machine komunikacijski softver. Modem možete rabiti i kao automatsku sekretaricu i kao fax uređaj za što, naravno, računalo mora biti upaljeno. Maksimalna brzina spajanja na HPT koju smo postigli bila je 52.000 bps (V.90 standard, 077 790 000). Ukratko, riječ je o vrhunskom proizvodu kvalitete na kakvu smo navikli od Diamonda ali će mnogima ovaj modem biti preskup...

CREATIVE

3Dfx, odlično i ovaj put, ali ne i najbolje..

Creative Labs Banshee

	Creative Labs
	Omnia
	977 kn
	•glide i Direct3D performanse
	•količina memorije
	•bugoviti driveri
	•dosta igara traži zakrpu
	•AGP samo 1X
	Zanimljivo rješenje, no ne u vrhu klase, kao što smo već naučili kad je o 3Dfx-u riječ



Kad se samo sjetim onih dana kad se ime Banshee izgovaralo sa strahopoštovanjem. Bilo je to vrijeme Voodoo Graphicsa i Glidea, kad je njihova kombinacija značila potpunu premoć nad ostalim 3D ubrzivačima. Sljedeći veliki korak grafičke industrije smo nestrpljivo čekali. I čekali. I čekali. Pojavio se Voodoo 2, neko smo vrijeme bili dovoljno zaokupljeni te nismo odveć ni mislili na Banshee. A onda se pojavio - bez očekivane pompe. Razlog je jednostavan - nije više bio najbolji. Riva TNT ga je prešišala i brzinom i mogućnostima - i cijenom. No, nije ni Banshee loš. Na slabijim Pentiumima 2, Celeronima, pa i slabijim strojevima, postići će iste, ako ne i bolje, rezultate nego Riva TNT jer zahtijeva manju procesorsku snagu od nje. Odlična je odluka da se na karticu stavi čak 16 MB memorije, što dopušta uporabu velikih tekstura u igrama. Bilo bi još bolje da je AGP podrška napravljena kako spada. Kartica, naime, postoji u AGP inačici (mada smo je mi dobili samo u PC inačici), ali ne podržava AGP 2x! Radila je s većinom naslova, a za sve ostale valja čekati zakrpe (za NFS 3 je već izašla i možete je, kao i sve ostale, naći na www.3dfx.com). Iako se čak i na kutiji hvale sa 100%-tnom kompatibilnošću, ipak nije sve tako jednostavno. Čak ni mnoge Glide igre ne rade kako spada (Quake 2). Srećom, s karticom ćete dobiti punu verziju Incominga, koji radi - i to savršeno. Od isporučenog softvera treba spomenuti i Colorific, odlični programčić za kalibraciju monitora (čak ćete dobiti i karticu s referentnom bojom da bi se monitor što adekvatnije postavio). Tu je i 3D deep, program za GAMA korekciju. Ako ga pravilno postavite (što ne bi smjelo biti teško jer mu je sučelje grafički iznimno jednostavno), više vam nikad nijedna igra neće biti pretamna ili presvijetla. Sve u svemu, Banshee je odlična kartica, dosta bolja i brža od većine trenutačno zastupljenih na tržištu, ali nije najbrža, iako smo to očekivali. Iskreno se nadamo da 3Dfx radi na nekom novom čudu jer bi Creative Labs još jedan ovakav "promašaj" mogao potpuno uništiti.

Rezultati testiranja:

Hacker Pentium 2 266 MHz 64 Mb

	Quake 2		
	640x480	800x600	1024x768
Creative Labs Banshee	67,6	49,3	30,8



VODIČ KROZ KOMPJUTORSKE KLUBOVE

Igor Duić

Dragi čitatelji, igrači, vlasnici računalnih klubova. Ne znate gdje se najkvalitetnije igrati, gdje naučiti koristiti Windowse ili iskusiti čari igranja u mreži? Sva sreća da imate Igora Duića koji iz broja u broj sastavlja vodič kroz računalne klubove koji vam pomaže da se lakše snađete u raznovrsnoj ponudi kompjuterskih klubova i igraonica.



TANDEM RAČUNALA d.d.

Info

Ime kluba: TANDEM RAČUNALA d.d.
Adresa: Argentinska 4, Zagreb
Tel: 01/16 62 51, 16 62 52, 16 62 53
E-mail: Tandem-racunala@zg.tel.hr
http:
Radno vrijeme: 9:30-20:30
Kapacitet: 7 umreženih Pentiuma 200 MMX s 32 MB

Tandem računala Vam nude usluge prodaje i servisa računala, igranja bez granica i računalnu učionicu. Pozivamo sve naše članove da se prijave na tečaj informatike gdje će naučiti osnove korištenja računala, operacijskog sustava Windows 95, Interneta i tekst procesora Microsoft Word. Upisi osobno ili s roditeljima na našoj adresi. I to nije sve - kod nas možete uživo iskusiti čari 3Dfx Voodoo čarolije.

Big Bang



8 x Pentium II/233, Monster II, mreža 100 Mb/s, Thrustmaster joystici i volani...

- igrajte se u mreži i preko Interneta,
- nabavite najnovije igrice,
- iznajmite joysticke, volane, gamepade...

kompjutorska igraonica
Berislavićeva 3, tel: 427-125

Radno vrijeme: svaki dan 10-22 h

Quake

Nečujamska 12, Zagreb
Tel: 01 319 456
Radno vrijeme: 10-22

Naš klub vam nudi sve što moderni igrač traži. Želite li se igrati kvalitetno - **posjetite nas.**

KUPON

Za plaćenih pola *sata dobijate* puni *sat* **igranja**

AD-comp

KUPON

Za plaćenih pola *sata dobijate* puni *sat* **igranja**

Kralja Stjepana Tomaševića 4, Velika Gorica
Tel: 01 71 06 86
E-mail: solvox@bbm.hr
Radno vrijeme: 10-20

Mi se nećemo hvaliti, nećemo nabrajati naslove i komponente. Jednostavno, provjerite zašto smo **najbolji!**

VIRUS

Info

http:
Radno vrijeme: 9 - 21 h
Kapacitet: 8 Pentiuma II 266 s 32 MB, sa 3Dfx Voodoo

Vlasnik ste računalnog kluba i želite rezervirati mjesto svome klubu u Hackeru? Ime, adresu i telefonski broj kluba pošaljite u redakciju (Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb) ili faksirajte podatke na broj 01 427 883. Ne zaboravite nam mailati logo vašeg kluba u nekom od vektorskih grafičkih formata. Više informacija možete dobiti na tel. 01 435 179

HELP LINE

S.O.S

Čini se da je Eidosov Commandos u posljednje vrijeme svima trn u oku, pogotovo nakon mapa bez prohoda objavljenih u prošlom broju. Prohod objavljujemo u ovom broju plus što, kao i uvijek, odgovoramo na gomilu vaših upita vezanih uz ostale igre.

Kristijanov COMMANDOS

Svojedobno ste, prije par brojeva, objavili šifre za ovu odličnu igru, no primjetio sam da ste pogrešno napisali šifru za 17. nivo. Ispravna šifra za 17. nivo je XLIMN

Kristijan Uškardin

Što drugo reći, doli: tko radi, taj i griješi. Hvala.

Goranov COMMANDOS

Evo cheatova za Commandos!
Prvo klikate na jednog od vaših ljudi i utipkate: 1982GONZO ili GONZO1982 za neke druge verzije igre.
Aktivirali ste varalice:
Ctrl+I neranjivost
Ctrl+Shift+N pobjeda
Shift+X teleport (nakon toga klikate na željeno mjesto)
Shift+V pogledi svih neprijatelja
F9 različiti podaci

Goran Jovanović



Commandos: Behind Enemy Lines zadaje glavobolje mnogima, ali ne zadugo: rješenje problema je već na sljedećoj stranici ovog časopisa.

Markov COMMANDOS

Evo još malo Markovih cheatova:
Shift+F1/F2/F3/F4
Promjena Video moda

Q2 PROBLEM

Ne mogu ubaciti bota u igru. Ja sve napišem kako je u knjižici, ali kada napišem "ADDBOT", piše kao da sam to rekao drugim igračima. Pokušao sam i sa "CMD ADDBOT", računalo mi kaže "BAD COMMAND". Kako da se spojim preko GameSpy 3D. Moja beba lijepo nade igre koje su u tijeku. Ja lijepo kliknem na onu s najmanjim pingom i računalo mi uđe u QUAKE 2, ali se neće spojiti.

Nikola

Provjeri jesi li sve dobro napisao. Moraš napisati "set game <ime direktorija s botom> prije nego što ga dodaš. Još nešto: radi specifičnosti vezanih uz bot, pročitaj dodatne upute koje dolaze s njim. Moraš prepisati IP adresu servera u Multiplayer postavkama Quakea 2.

RAINBOW SIX

Na vašem sam CD-u pronašao igru Rainbow Six te mi se ideja o takvoj igri jako dopala. Molio bih vas da napišete kako proći prvu misiju, kako otvoriti vrata i kao skočiti kada negdje upadneš (npr. u vodu).

Robi

Pokazali ste veliko zanimanje za ovu iznimno kompleksnu igru. Svaku je misiju moguće proći na više načina pa vam nećemo kvariti zabavu, no za one kojima se baš ne da igrati, evo nekoliko šifrica; neke su za varanje, a neke za čistu zabavu (da biste aktivirali cheatove stisnite ').

TEAMGOD - Božji team mod.
AVATARGOD - Božji mod samo za igrača.
STUMPY - Stumpy mod.
CLODHOPPER - Povećava igračeve ruke i noge.
MEGANOGGIN - Mega bulje.
BIGNOGGIN - Velike bulje.
SFINGERDISCOUNT - Punjenje streljiva.
NOBRAINER - Isključuje AI.
DEBUGKEYS - Uključuje debug keys.
TURNPUNCHKICK - Mijenja igače iz 3D u 2D.
1-900 - Glasno disanje.
EXPLORE - Uvjeti pobjede.



HEXEN 2 PROBLEM

Na Interneta sam skinuo nove nivoe za Hexen 2 (za singer-player), ali ih ne znam pokrenuti! Pomozite!

Mauro

Hexen 2 temelji se na Quake Engineu. Nove misije započinješ komandom u konzoli set game <ime direktorija s novim misijama> pri startanju igre.

WARHAMMER: DARK OMEN

Da odmah prijeđem na stvar. Imam problem s igrom Warhammer:Dark Omen. Preteška mi je. Možete li mi, molim vas, napisati neke cheatove. Hugs'n'kisses.

Kristijan

I mi odmah prelazimo na stvar:
FUDGEISLUSH - otkrijte sami
Ctrl+C&G - dodaje vam 1000 nov. jedinica
Ctrl+C&G - uzima vam 1000 nov. jedinica
Ctrl+C&E - povećava iskustvo izabrane jedinice
Ctrl+C&U - izabrana jedinica postaje nepobjediva
BRINGEMON - varka za borbu
F12 - preskakanje borbe.
Držeći CRTL - dopušteno izabiranje neprijateljskih jedinica.
Držite K dok pucate - 100% preciznost za odabranu balističku jedinicu.
W - povećava vam bodove za magiju.

POGLED IZ KABINE U NFS 3!!!

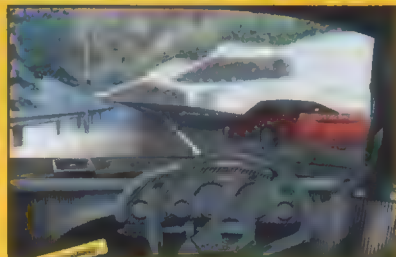
Poštovani čitatelji,

u SOS rubrici u prošlom broju, Hrvoje iz Zagreba nas je pitao kako namjestiti pogled iz kabine u NFS 3, našto mu je Hackerov odjel "hardveraša" odgovorio da je za kabinu potrebno imati 3D karticu sa 12 MB memorije. Nedugo po izlasku tog broja, stiglo je pismo Vedrana Sirole koji je uspio u NFS 3 namjestiti pogled iz kabine bez obzira na memoriju 3d grafičke kartice. Da, dobro ste pročitali: sada možete namjestiti pogled iz kabine na Voodoo 2 kartici sa 8 MB, na RIVA 128 PCI karticama s 4 MB pa čak i na Voodoo 1 karticama - i to sve s uključenim z-bufferom. Vedran preporučuje sljedeće:

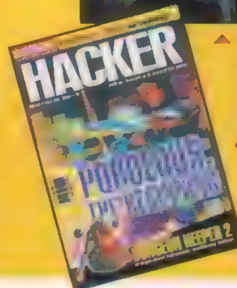
Igru morate natjerati da rabi 3D karticu preko Direct3D-a, što je problem jer će na svakoj Voodoo kartici 3D ubrzanje biti preusmjereno na Glide. Kako program 3DSETUP.EXE, koji služi za podešavanje grafičke kartice za NFS 3, ne dopušta odabir Direct3D ubrzanja ako imate Voodoo karticu (što je glupost jer se brzina i kvaliteta ne razlikuju u Direct3D i Glide verziji, čak i na P200 MMX!), treba napraviti sljedeće:
Pomoću Windows Explorera otići u poddirektorij 3DSETUP koji se nalazi u direktoriju u kojem je instalirana igra
Pomoću Notepada ili nekog drugog tekst editora učitati datoteku 3DDATA.DAT, promijeniti liniju D3D-3Dfx=0 u D3D-3Dfx=1 i snimiti ovako promijenjenu datoteku pod istim imenom.
Ponovno pokrenuti 3DSETUP.EXE i izabrati Voodoo driver kraj kojeg je oznaka [Direct3D] i to je to - NFS 3 će imati taj famozni volan, samo što sada 3D ubrzanje ne ide preko Glide drivera nego preko Direct3D-a.

Mala napomena: *kad ovo učinite, uvodna će animacija biti iskrivljena iz nepoznatog razloga, ali kome ona treba nakon što ju jednom pogledate...*

Vedran Sirola



Konačno pogled iz kabine - čak i na Voodoo 1 karticama!



Vedran Sirola je riješio enigmu pogleda iz kabine u NFS 3, stoga mu redakcija, u znak zahvalnosti, poklanja novi broj časopisa.

JE LI VOODOO 2 BRŽI

[illegible]

Robert Antunović

[illegible]



Hacker otkriva kako natjerati Starcraft da radi pod Win98 i kako u NFS 3 dobiti pogled iz kabine na svim Voodoo karticama! Imate li i vi problem koji vam se čini nerješivim, pišite nam i bit će nam zadovoljstvo uvjeriti vas u suprotno...

BEZ PANIKE

NO HARDWARE DETECTED

Nedavno sam kupio 3D ubrzivačku karticu Diamond Monster 3D. U početku je sve išlo OK: otvorio sam komp, ugradio karticu, priključio monitor u karticu, a Diamondicu pomoću pass-through kabela na video karticu, ubacio CD sa driverima (SuperCD 1.2/98), odabrao "Start Installation" i sve je teklo kao po loju. Pojavila mi se trakica "Installation Progress", no pored nje stoji poruka: "No Hardware Detected!!! Take care that you are using the correct installation disk" (ili tako nešto). Imam P133, 16 MB, a kartica je u PCI slotu. Kako mi ni u sljedećih 10 pokušaja nije uspjelo instalirati drivere, premjestio sam karticu u drugi PCI slot, no opet se događa isto. Molim vas da mi nekako pomognete.

Melior iz Zagreba

Pošto si iscrpio sve mogućnosti koje su i nama pale na um, možda je problem u ispravnosti tvog hardvera! Provjeri radi li ti kartica na prijateljevu računalu. Ako radi, najvjerojatnije tvoja matična ploča stvara probleme. Ako ne radi, zamijeni je u trgovini gdje si je kupio. A možda nisi dovoljno ugurao kar ticu u PCI slot (slične su se stvari i nama događale).

NFS 3 NA POLA EKRANA?

Imam problem sa NFS 3 kojeg moja grafička kartica neće pokrenuti preko cijelog ekrana, već samo preko pola. Imam instalirane Windowse 98 i DirectX 6, a grafička kartica je S3 Trio V2 s 2 MB.

Mate Boban

Problem bi mogao biti u tvojoj, sada već zastarjeloj, grafičkoj kartici. Probaj skinuti najnovije drivere sa www.s3.com.

KAKO POBOLJŠATI MAKINU

Vlasnik sam konfiguracije P233 MMX, 64 MB RAM-a, 3.2 GB tvrdog diska, Diamond Monster Voodoo 2 ubrzivačke kartice s 8 MB memorije i S3 Trio64V+ video kartice. Da li se za ovu konfiguraciju isplati kupovati nova video kartica ili bi trebao nadograditi neku drugu komponentu i koja bi to komponenta bila (molio bih vas točno ime komponente i gdje se može nabaviti)?

Igor Jurić

Tvoja trenutačna konfiguracija je idealno uravnotežena. Ne zadovoljavaju li te 2D performanse, preporučujemo ti Matrox Productiva G100 karticu koju možeš kupiti u Formelu (adresu pronađi u popisu oglašivača na str. 7). Cijena joj je oko 400 kn.

KAKO RADITI WEB?

Želim raditi vlastite web stranice na internetu. Zanima me kako se to radi i što trebam imati (koji program) za izradu web stranica.

Luka

Potreban ti je progam za dizajniranje WWW stranica i, eventualno, FTP klijent kojim ćeš datoteke od kojih se sastoje tvoje stranice prenijeti na računalo na kojem ćeš držati stranice (besplatan prostor za WWW stranice možeš otvoriti na www.geocities.com) Od komercijalnih programa preporučujemo ti Macromedijin Dreamweaver ili Microsoftov Frontpage, a ako ti je budžet tanji preporučujemo ti slabiju (ali ne bitnije okljaštrenu) verziju Frontpagea koji dolazi besplatno uz Windowse 98 kao Frontpage Express. Isto tako, na Internetu možeš pronaći gomilu shareware programa iste namjene, a dobro mjesto za njihovo traženje je velika arhiva Windows sharewarea na **www.winfiles.com.**

PROBLEM SA STRUJOM

Kad god u kući upalim svijetlo, komp mi ode na "spavanje" i "spava" sve dok ne pomaknem miša. To mi jako otežava rad jer mi se to događa bilo gdje i bilo kad. Najviše mrzim kad mi se to dogodi na Internetu jer mi se sruši veza, i nemrem se više spojiti jer je 11:02 .

Pavao Ivanček

Prema tvom opisu, skloni smo vjerovati da je problem u električnim instalacijama, lošoj naponskoj mreži ili kućnoj sklopci, što može riješiti jedino tvoj omiljeni električar.

PCI UTORI I VOODOO

Kako se može softverski odrediti koliko matična ploča ima PCI utora, jer mi je frka prčkat po kompu. Imam P166MMX i 32 MB EDO RAM. Razmišljao sam o proširenju RAM-a i 3D kartici za neku zemaljsku svotu. Koju?

Grga

Što se tiče PCI utora - nikako. Memoriju proširi na 64 MB, a od 3D ubrzivača preporučujemo ti neku od Voodoo 2 ili Voodoo 1 temeljenih kartica, posebice Voodooo 1 kojima je u posljednje vrijeme pala cijena.

VOODOO 2 ILI G200?

Što mi vi preporučate: Diamond Monster 2 sa 12 MB ili Matrox G200 sa 8 MB? Postoji li G200 sa 16 MB memorije i ako postoji, gdje se može kupiti.

Ivan Šarić

Ovisi o računalu koje imaš. Voodoo 2 je bolji izbor ako nemaš Pentium 2, a ako ga imaš,, onda je bolji Matrox G200 u AGP verziji. Trenutačno ne postoji G200 sa 16 MB.

RIVA TNT I DVD

Isplati li se kupiti grafičku karticu Creative temeljenu na Riva TNT čipu sa 16 MB RAM-a i podrškom za DVD? Moja konfiguracija je P5 166 MMX, 64 MB RAM na 7 ns, 3.2 GB HDD i matična ploča IWILL na 100 MHz. Hoće li mi ići dovoljno bbbrrrrzzzoooo?

Riva TNT karticu se sigurno isplati uzeti samo ako nadogradiš procesor (preporučujemo ti AMD K6-2 na 400 MHz koji bi u trenutku dok ovo čitaš trebao izaći). U svakom drugom slučaju, nikakve koristi od Riva TNT kartice (koja ima vrhunske performanse) na ragi od 166 MHz, bez obzira što ona kuca na brzoj ploči s brzom memorijom. I što uopće znači "dovoljno brzo"? 20 FPS-a. 50? 100? Hmmm....

ATI I NFS 3

Kada u NFS 3 odem u 3D Setup i odaberem Direct3D Device, javlja mi da 3D kartica nije podržana. Grafička kartica je ATI All-In-One Wonder Pro s 4MB SGRAM-a. U čemu je stvar? Nemojte mi samo reći da skinem nove drivere s Neta jer sam si tako već 2 puta zeznuo Windowse.

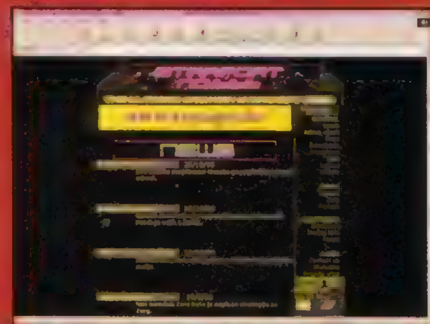
Luka Borić

Obavezno instaliraj DirectX (imaš ga na našem HackCD-u) i nove drivere za grafičku karticu (ipak ti to moramo preporučiti). Ako ti se zbog novih drivera "zeznu" Windowsi, skloni smo sumnji da ti sustav ne funkcionira pravilno ili ti možda kartica stvara konflikte u računalu? Radi li kartica u drugim igrama preko Direct 3D drivera?

IGRAJTE STARCRAFT NA WIN 98 - U TRI KORAKA!

IGRAJTE STARCRAFT NA WIN 98 - U TRI KORAKA!

[illegible]



Kako igrati Starcraft na Win98, najnoviji patch za Starcraft te intervju s Patrikom Pencingerom i Damirom Rukavinom - sve ovo možete pronaći na www.sc.voyager.hr.

COMMANDOS: Behind Enemy Lines



Eidosovci su ovom fenomenalnom, ali i prilično teškom igrom, praktički stvorili žanr Real Time Tactics igara. Ovdje vam nudimo cjelovit prohod koji će vam u kombinaciji sa mapama objavljenim u prošlom broju pomoći da se neozlijeđeni, poput našeg Alana Grafa, vratite iza neprijateljeske linije.

prošao **Alan Graf**

Nekoliko korisnih savjeta

U igri je velika pozornost posvećena field of viewu (FOV) neprijateljskih vojnika podijeljenom u 2 stupnja. U svjetlijem stražar vidi sve, dok u tamnijem ne vidi ono što je na zemlji pa je to područje najbolje prepuzati. Aktivirate ga klikom na field of view pa na jedinicu, ili **Shift+click** na jedinicu. Zanima li vas tko nadgleda određeno mjesto, klikate na FOV pa na mjesto - pojavit će se crveni kružić te FOV stražara koji ga nadzire.

Podijelite li ekran na više dijelova (tipke F2 – F7), moći ćete istodobno nadzirati više ljudi, skrolati ih (**strelice**) i zumirati (+ i – na numeričkoj tipkovnici), što je itekako praktično u kasnijim misijama.

Kretanje određenih pokretnih jedinica pratite kamerom: klikate kamerom na jedinicu i ona je prati sve do opoziva.

Ljude birate izravno tipkama 1-8 ili klikom na njih ili njihovu sliku.

Više ljudi selektirate držeći desni gumb miša prevlačeći prozor preko njih ili držanjem **Ctrl**+ click na slici određenog čovjeka.

Iz vozila izlazite klikom na sliku naprtnjače. Otkriju li vam čamac (gumenjak) i propucaju ga, ništa strašno, opet ćete ga moći rabiti spakirate li ga s marincem i ponovno raspakirate.

Vaše glavno oružje je faktor iznenađenja. Nitko vas ne očekuje. Ipak, otkriju li vas u kojoj misiji i dignu uzbunu, počnite je iznova.

Korisna stvar koju je, doduše, teško zamijetiti, ali će vam dobro doći, posebice u 14. misiji, je mogućnost snajperskog pucanja i iz čamca !!!

Primijeti li vas koji stražar prije nego bude otkriven koji leš, ne mičite se pa neće pucati po vama, samo će vas zarobiti, ali ako je leš već otkriven – kiss your ass goodbye!!!

I posljednji, možda i najvažniji savjet: čim štogod učinite dobro, **spremite igru!**

TIPKE

1-8 = selektiranje određenog čovjeka
0 = deselektiranje
Shift+klik = Field of View
Alt+klik = uključiti kameru na stražara
klik miša = hodanje
dvoklik = trčanje
C = komandos se baca na pod i puže do cilja
S = ustajanje s poda
H = ruka – njome kupite predmete, ili leševe
G = pištolj
X = nož (Green Beret, Marine)
Q = postavljanje mamca (Green Beret)
I = aktiviranje mamca (Green Beret)
F = zakopavanje u snijeg ili pijesak (Green Beret)
R = snajperski nišan (Sniper)
K = medikit (Sniper, Driver, Spy)
T = čamac (Marine)
D = ronjenje (Marine) – samo kad je u plitkoj vodi
J = harpun (Marine)
= postavljanje zamke (Sapper)
B = postavljanje eksploziva (Sapper)
A = aktiviranje daljinskog eksploziva (Sapper)
E = granata (Sapper)
W = škare za žicu (Sapper)
M = strojnica (Driver)
L = smrtonosna injekcija (Spy)
U = ponovno će obući odoru (Spy)
D = odvratit ćete stražaru pozornost

EKIPA

GREEN BERETY

Zelena bereta je neobuzdan i nedisciplinirar vojnik, neprijateljeva noćna mora. Kad se zakopa u snijeg i pijesak, neprijatelj ga neće ni primjetiti te će bez ikakvih teškoća prijeći čistinu - ta čuva ga samo jedan šećući stražar. Nož je izvrsno oružje, pogotovo za nečujno uklanjanje stražara sleđa. Njime možete koknuti više stražara, iako su blizu jedan drugoga, a da ne budete otkriveni. Bereta nosi sa sobom i daljinski upravljani mamac kojim će odvratiti stražaru pozornost i ukloniti ga bez poteškoća. I on može sklanjati leševe pa ih ostali stražari neće ni vidjeli ni dići uzbunu. Ne bude li odgovarajućeg skloništa za leš, on će ga pokriti bačvom eksplozivnog sadržaja. Učinak eksplozivnih bačvi pri uništavanju ophonji (od 3 stražara) vidjet ćete već u prvoj misiji kod radijske postaje. Bereta će svoju mogućnost penjanja uz litice i zidove iskoristiti za nenadani napad sleđa.

SNIPER

Snajperist je vrlo važan dodatak timu. Njime možete ukloniti stražare na velikim udaljenostima pa i na gotovo nedostupnim mjestima. Broj metaka mu je ograničen pa ih ne trošite uludo! Još jedan njegov nedostatak je nemogućnost uklanjanja leševa: dobro promislite koga ćete, kada i gdje ubiti želite li da vas ne otkriju. Sa sobom kojiput nosi i medikit, što će vam uvijek dobro doći.

MARINE

Marinac je odličan ronilac i navigator U svim vodenim vozilima osjeća se k'o riba u vodi. Poput Berete, i on je opremljen nožem. Najbolji izbor iz njegovog arsenala je harpun koji je, poput noža, gotovo nečujan pa njime možete ubijati na malim udaljenostima. U kombinaciji s ronilačkim odijelom vrlo je ubojit: primjerice, priobalne straže ćete se najlakše riješiti izronivši iza nje i nečujno je koknuvši harpunom. Marinac je u vodi potpuno nevidljiv stražarima, osim ako nije viđen pri zaronjavanju. Jedna od njegovih glavnih prednosti je gumenjak koji nosi u backpacku i kojim može prevesti ostale članove tima (svi redom komandosi, a ne znaju plivati, haha!). Postoji i jedan cheat s čamcem,ali primjenjiv samo u pojedinim misijama. Kako prenijeti dva čovjeka u naprtnjači? Jednostavno: posjednite ih u čamac te onda spakirajte u naprtnjaču.

SAPPER

Ovaj čovjek može biti razorniji i od zračnog udara, samo treba znati. Prvo njegovo oružje je relativno primitivno, ali vrlo učinkovito - zamka za ljude. Možete postaviti samo nju na put stražaru ali će biti još učinkovitija zajedno s Beretinim mamcem. Sapper je i stručnjak za eksplozive. Na mjesto koje mu odredite može postaviti dvije vrste eksploziva: eksploziv sa satnim mehanizmom ili onaj daljinski upravljani. Prvi će eksplodirati za 4-7 sekundi, a drugi tek kad se on udalji i vi klikate na odgovarajuću ikonu u naprtnjači. Sapper sa sobom nosi i ručnu bombu koja je, doduše, prilično bučno, ali nekad prijeko potrebno oružje. Još jedan koristan dodatak u njegovoj opremi su škare za žicu kojima može rezati ogradu (pazite: ograda ne smije biti pod naponom a žica ne smije biti bodljikava - ne rade).

DRIVER

Vozač je lik koji najviše dolazi do izražaja u težim misijama. Svojom mogućnošću upravljanja svim kopnenim vozilima (kamionima, tenkovima), on je apsolutno nezamjenjiv. No to nije sve, on zna rukovati i svim vrstama oružja - od strojnice do protuzrakoplovnog topa. Osim standardnog pištolja, opremljen je još i strojnicom, najučinkovitijim oružjem za uništavanje ophodnji, te medikitom.

SPY

Špijun je meni bio najdraži izbor u cijeloj igri. Njegova sposobnost prerušavanja u njemačkog časnika i uspješno ubacivanje u logor nije zanemariva. Tako obučen odvratit će pozornost stražaru i cijeloj ophodnji obavivši im iza leđa doslovce sve što treba. Vrijeme odvraćanja pozornosti nije ograničeno. Špijun je, za razliku od Berete i marinca, opremljen daleko profinjenijim oružjem za uklanjanje stražara – smrtonosnom injekcijom. Morate paziti da vas ne vide pri izvođenju bilo kakve sumnjive aktivnosti (ubijanje, uklanjanje leša) jer ćete ostati bez zaštićene odore. Ako vam se to dogodi, bježite gdje vas nitko ne vidi i ponovno je obucite. I špijun je također opremljen medikitom, samo pazite da ne pomiješa injekcije pa cijepi stražara umjesto da ga kokne.

Upozorenje: ***Ovo je prohod koji će vam olakšati igranje ali umanjiti užitak samostalnog kombiniranja.***

MISIJE

Napomena: Neke šifre za nivoe ne rade ako je *user profile* u opcijama postavljen kao *default.*

01 - Baptism of Fire

Datum:	20.02.1941
Mjesto:	Sola
Cilj:	uništiti radijsku postaju
Ljudi:	Green Beret, Marine, Driver

Dotrčite s Beretom do zida i čekajte da se stražar okrene u suprotnom smijeru, dotrčite do njega i koknite ga nožem.

Prijeđite zid onog časa kad dvočlana ophodnja krene prema dolje i skrijte se iza stražarske kućice.

Kad se ophodnja ponovno okrene, koknite stražara nožem i skrijte leš iza kućice.

Kad ophodnja bude gore, dođite s vozačem na lokaciju 4 i pripremite strojnicu. Čim vam budu u dometu, pucajte.

Kad se stražar okrene prema čamcu, dotrčite s marincem do njega i ubijte ga harpunom. Kad gornji stražar krene gore, prvo koknite onog kod lokacije 5, a onda trčite za njim. Možete ga ubiti harpunom (ako ga stignete) ili pištoljem.

Uđite u čamac, pokupite Zelenu beretu i vozača.

Ostavite ih u čamcu na lokaciji 7 i zaronite do lokacije 8.

Čim vam stražar bude okrenut leđima, izronite (tipka D), upucajte ga harpunom, opet zaronite.

Ponovite postupak na lokaciji 8 te se vratite po Beretu i vozača u čamcu.



Prevezite ih na mjesto označeno zelenim križićem.
Smjestite svu trojicu na lokaciju 11, a s vozačem pođite na lokaciju 12.
Pričekajte da vam ophodnja bude okrenuta leđima (kao na slici), potom istrčite na križić i raznesite bačvu. Vratite se na lokaciju 11.
Pošaljite Beretu da ubije mitraljesca sleđa. Kad Bereta odnese jednu bačvu do radija, udaljite se i raznesite je.

02 - A Quiet Blow-Up

Šifra: YS2B7
Datum: 01.03.1941
Mjesto: Stamsund
Cilj: uništiti skladište goriva
Ljudi: Green Bereta, Sniper, Marine, Sapper, Driver

Skrijte ljude iza ugla kuće da vam ih stražar ne poubija.
Postavite zamku na mjesto označeno plavim križićem i mamac desno od njega, uključite ga. Ako ste sve dobro postavili, potrčat će prema mamcu i upasti u zamku. Nju pokupite, a leš skrijte na mjesto označeno zelenim križićem.
Ponovite 2. postupak.
Zatrčite se s Beretom i ubijte ga sleđa, ili postavite zamku na crveni križić.
Skrijte ljude iza zida da ih ne vide s broda.
Dođite sa snajperistom na lok. 6 i upucajte stražara na zidu (označen sa S) no pazite da to ne primijete oni s broda.
Ponovite 6. postupak i na donjem stražaru pazeći da ga pogodite TOČNO na mjesto označeno križićem. Ako ste sve dobro učinili, gornja ophodnja neće vidjeti leš.
Prebacite ljude čamcem preko rijeke pazeći da ih ne vide s broda te ih skrijte iza stijena.
Popnite se s Beretom na zid, spustite ljestve i vratite se ponovno dolje.
Dođite sa snajperistom na lok. 10 i upucajte stražara (označen sa S).
Dođite na lok. 11 i ponovite postupak 10.



Ukrcajte sve ljude osim sappera u kamion, okrenite ga, dođite na lokaciju 13, a sappera pošaljite na mjesto označeno crvenim križićem.
Čekajte da desna ophodnja bude u blizini križića, postavite eksploziv i brzo otrčite do kamiona. Vozite brzo (double click) do kraja ceste.

03 - Reverse Engineering

Šifra: YFQBF
Datum: 04.03.1941.
Mjesto: Sysendam
Cilj: uništiti branu
Ljudi: Green Beret, Marine, Sapper, Spy

Kad ophodnja bude na mjestu kao što je prikazano na slici, otrčite sa sapperom i odložite zamku na položaj označen križićem. Ostali će stražari možda i vikati na uzbunu, ali ih nitko neće čuti. Ponovite postupak 3 puta.
Postavite zamku na mjesto označeno crvenim križićem, vratite sappera iza zida ostalima, a s Beretom otrčite na položaj označen plavim križićem i uključite mamac. Ili će stražar zapeti u zamci ili ćete ga morati ubiti nožem čim se pojavi.
Dopužite s Beretom na lok. 3 i ubijte čuvara, otpužite do lok. 4 držeći se što bliže obale.
Ubijte čuvara nožem i dovedite cijelu ekipu do plavog križića na lok. 3.
S marincem zaronite do lok. 5 i napucajte stražara harpunom kad vam bude okrenut leđima.
Spremite čamac u naprtnjaču.
Kad stražar bude na lok. 7 i okrenut vam leđima, zaletite se na nj i ubijte ga harpunom ili nožem.
Ponovite 5. postupak.
Čim se šečući stražar okrene, izronite i prvo upucajte njega harpunom, a tek onda onog što stoji.
Zaronite do lok. 14, zatim pođite na lok. 10 i ubijte nožem stražara.
Upucajte stražara harpunom.
Prišuljajte se stražnjem stražaru sleđa (pazite na njegovo vidno polje), ubijte ga nožem i zaronite do lok. 13.
Raspakirajte čamac i sve prevezite na lok. 14.
Pobrinite se da špijun obuče odoru i prevezite ga ponovno na lok. 13.
Pošaljite špijuna preko brane do donjeg stražara na suprotnoj strani, ubijte ga injekcijom i odnesite leš skroz dolje.
Isti postupak kao na lok. 15. Odlagalište leševa je označeno zelenim križićem.
I ovdje ubijte stražara injekcijom i prenesite ga na odlagalište (pazite da vas ne vide).
Ubivši ovog stražara (naravno, injekcijom sleđa i to po mogućnosti na najnižoj točki njegova puta), ne morate više nositi leševe dolje.
Još jedan manje.
Ubijte ga i brže-bolje prenesite na obližnji zeleni križić (pazeći na FOV stražara 23 – gornjeg). Potom isključite el. struju koja prolazi žicom.
Prebacite ostatak ljudi u čamcu na lok. 21, gdje sapper na mjestu označenom plavim križićem treba razrezati ogradu i provući se na lok. 22.
Prebacite i ostatak tima na lok. 22.
Pošaljite špijuna da odvuče pozornost gornjem stražaru, a Beretu da nožem ubije sleđa donjeg. Ne zaboravite skloniti leš.
Odvratite pozornost stražaru 24 te već opisani način ubijte stražara 23.
Odvratite pozornost stražaru 25.
Pošaljite Beretu da kao i prije poubija stražare 26, 27, 28 (neka se čuva stražara 28 i ophodnje kod 29, skrijte leševe iza najbližeg zelenog križića)
Ubijte stražara 27.
Ubijte stražara broj 28 kao i one prije. Kad skrijete tijela, započnite razgovor sa stražarom 25 i ubijte ga kad se okrene (pazite na ophodnju).
Pošaljite špijuna da odvrati pozornost ophodnji kod crvenog križića.
Pošaljite Beretu da ubije Šmita mitraljesca i skrijte tijelo. Pošaljite sappera da postavi zamku na plavi križić. Ponavljajte to (odvraćanje pozornosti, podmetanje zamke, prekid razgovora) dok ne ubijete svu petoricu.
Kad ih ubijete, dovezite čamac na lok. 32. Ukrcajte marinca i sappera (Beretu i špijuna pošaljite pješice preko brane na lokaciju 35)
Postavite eksploziv iza bunkera (križić), otrčite u čamac i udaljite se malo od obale
Nakon eksplozije, bit će uzbune, stoga brzo odvedite sappera u podnožje brane da ostavi eksploziv (ne zaboravite ga ponovno ukrcati) i bježite na lokaciju 35.
Kad se pojavi kamion, ukrcajte se u nj.

04 - Restore Pride

Šifra: 4GF1J
Datum 10.03.1941.
Mjesto: Stokan, Trondheim
Cilj: uništiti vilu koja služi kao stožer njemačkoj vojsci.
Ljudi: Green Beret, Sniper, Marine, Sapper, Driver

Ovog stražara treba koknuti snajperom čim

hackermanija

GET MEDIEVAL (PC)

Usprkos činjenici da je Damir Rukavina u prošlom broju ovu igru ocijenio sa 40% popratívši to komentarom da o njoj ima smisla pisati samo zato da bi vas se upozorilo da je nikad ne kupite, donosimo cheatove koji će vam pomoći da je što prije skinete s dnevnog reda (jednostavno ih utipkajte tijekom igre)
mpka god mod
mppos globalna pozicija
mpfps ispisuje FPS-ove

SHOGO: MAD

Ako Damir Rukavina nekoj igri da ocjenu 94%, uz objašnjenje da je riječ o "jednoj od rijetkih igara koje, osim zabave, donose i savršen dah kreativnosti i umjetničkog dojma", jasno vam je da je riječ o izvrsnom ostvarenju. No, ono što vam Damir neće dati su cheatovi koje premijerno možete vidjeti u okviru ove rubrike. Da biste ih aktivirali, tijekom igre pritisnite T da biste aktivirali Talk opciju i upišite:
mpgod god mod7
mpkfa puni streljivo, oklop i energiju
mphealth puni energiju
mpammo puni streljivo
mparmor puni oklop
mpclip uključi/isključi clipping
mppos uključi/isključi koordinate
mpcamera namjesti kameru
mplightscape namjesti osvjetljenje



THE FIFTH ELEMENT

Igra napravljena po vrhunskom istoimenom filmu, nažalost, nije požnjela ni približan uspjeh kao film. Upravo zato dajemo vam cheateve koji će vam olakšati muke i pomoći vam da je brže prijeđete... Sve ovo valja napisati u glavnom meniju prije stiskanja New Game!
ralph odabir nivoa
david beskrajno streljivo
olivier sva oružja
fanette svi objekti
benoit svi filmovi
shield štit
joeld sve odjednom

Future Cop: L.A.P.D.

Zar ste zaista mislili da smo Future Copa prošli bez pomoći cheatova?

Za sva bonus oružja upiši "SYMRGOBR-RL" kao lozinku.

Za sve završene misije i sva dodatna oružja upiši "DYPYFASRHR" or "DYSI-FASRHY" kao lozinku. Lozinke za niove su sljedeće:

1	TAFRGYBLRR
2	CRGRGYBLRY
3	FUMRGYBLRL
4	SICUGYBLLI
5	TAFUGYBLLR
6	CRGUGYBLLY
7	FUMUGYBLLR
8	SIFYGYBISR

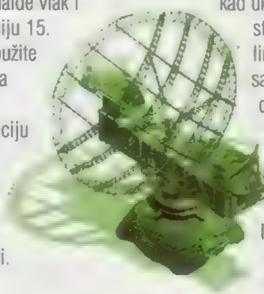


se pojavi na mjestu crvenog križića. Da biste to što uspješnije izveli, dopužite sa snajperistom skoro ispod plavog križića i tek onda pucajte.
Dopužite s Beretom do plavog križića, potom do stražara 2 i ubijte ga nožem.
Dopužite do stražara 3 i koknite ga nožem. Ovaj stražar će vam zadati mnogo muke. Morate ga ubiti tako da to ne vidi ophodnja 7 ni stražar 11 kod tenka. Da bi vam to uspjelo, potrčite prema njemu čim bude na mjestu prikazanom na slici pa ćete ga moći ubiti na lokaciji gdje je crveni križić. Promašite li, netko od stražara će dignuti uzbunu.
Ubijte stražara nožem i odnesite ga na plavi križić (pazite na ophodnju 7).
Ponovite 5. Postupak. Planirajte napad tako da krenete prema njemu kad mu pogled bude u gornjem dijelu i u penjanju.
Dovedite ostale ljude na plavi križić. Sa sapperom postavite zamku na crveni križić, i tako tri puta.
Postavite kombinaciju zamka + mamac na crveni križić, udaljite se i aktivirajte je.
Pogodite stražara snajperom.
Riješite se stražara nožem u leđa (Bereta), potom ga vratite na plavi križić na lokaciji 5.
Uđite s vozačem u tenk, poubijajte ostale ljude (označeni sa 11), uključujući i one dolje, a ako se ne žele pojaviti, puknite (Ctrl + Click) par puta naslijepo kraj njih pa će doći. Kad počistite donji dio karte, dovedite ljude s donje strane pruge (ne ostavljajte ih na pruzi jer će ih pregaziti vlak).
Dopužite sa snajperom do polovice mosta (uz prugu, donja strana), potom se uspravite i ubijte motoristu kad dođe na crveni križić (ciljajte u vozača). Na to područje, malo više prema šumi, možete dovesti i ostatak ljudi, ali moraju biti u ležećem stavu.
Ubijte stražara nožem sleđa (Bereta) i odnesite ga na bilo koji plavi križić pazeći pritom na ophodnju 17.
Dopužite do plavog križića i kad vam stražar okrene leđa, koknite ga nožem a tijelo odnesite na plavi križić.
Ubijte stražara nožem sleđa, položite ga uza zid da ga ne vidi ophodnja 17.
Ponovite postupak 15 (ne brinite za kamion, vozač ne vidi mrtvace koji se vide s ulice.)
Triput postavite zamku na crveni križić (sapper).
Ova dva čovjeka na slici su zapravo jedan, a riješit ćete ga se postavivši zamku na crveni križić.
Ovog ćete se vrlo teško riješiti. Pokušate li dotrčati, koknuti ga nožem sleđa i ponijeti ga natrag, pratit će vas čovjek označen brojem 20 sve dok bude tragova, radije ga dočekajte s nožem iza ugla. Drugo rješenje je zavarati ga kombinacijom mamac + zamka ISPRED kućice i brzo ukloniti tijelo.
Ako ga se niste već prije riješili, ubijte ga sleđa, nožem, i skrijte tijelo od ophodnje 22.
Čim ophodnja 22 prođe, pokupite svoje stvari (sapper, sniper, driver – pazite, svaki lik može pokupiti samo paket njemu namijenjen).
Triput postavljajte zamku na lokaciju označenu crvenim križićem.
Postavite kombinaciju mamac + zamka na crveni križić iznad i lijevo od broja 23.
Dopužite do plavog križića pazeći na ophodnju 28, 29 a onu neoznačenu, iznad broja 24, poubijajte i odnesite gore, uza zid, do plavog križića.
Ponovite postupak 24.
Vratite se s Beretom, snajperistom i vozačem na lokaciju 15. Dođite s Beretom iza stražara 25, ubijte ga kad naiđe vlak i vratite se što prije na lokaciju 15.
Čim se situacija smiri, dopužite do stražara 27 i upucajte ga snajperom.
Dotrčite s vozačem na lokaciju 27, sjednite za mitraljez i udarite par puta po crvenom križiću. Tako ćete namamiti i stražare 28 i 29 i s lakoćom ih se riješiti.
Vidi 28.
Ovdje preporučujem često **spremanje igre** jer počinje igra živaca. Trebate prebaciti sve ljude, jednog po jednog, od ulaza do lokacije 30. Budući je marinac najsporiji, ostavite ga za kraj. Čim neoznačena ophodnja okrene leđa, pretrčite plavu rutu s određenim čovjekom. Kad budete išli s marincem, morat ćete se kod ulaza baciti na pod da vas ne ugleda stražar 35. Ne zaboravite: dalje nastavite pužući.
Ručnom bombom raznesite luk na ulazu (crveni križić), otrčite ponovno na lokaciju 30, selektirajte sve ljude i upucajte redom sve stražare koji se pojave (trebalo bi ih biti 32, ponekad ih je i 35.).
Vidi 31.
Ubijte snajperom stražare 33 (oba su pala)
Ubijte stražara 34 strojnicom (vozač), i pripazite na 35 – ako nije mrtav.
Ako već niste, ubijte stražara 35 (vozač + strojnica = idealno sredstvo za čišćenje)
Ubijte stražara strojnicom: dopužite do stuba i upucajte ga.
Ukrcajte sve ljude, osim sappera, u brod.
Sa sapperom prvo ručnim bombama raznesite manje zgrade (i one donose bodove) pa tek onda postavite tempiranu bombu pred ulaz (crveni križić) bježeći prema brodu. Ukrcajte sappera.

05 - Blind Justice

Šifra:	4U5TL
Datum:	02.05.1941
Mjesto:	Herdla
Cilj:	uništiti radarsku postaju
Ljudi:	Green Beret, Spy

Kad vam stražar 1 bude okrenut leđima, protrčite s Beretom, postavite mamac na crvenom križiću iznad bačava, aktivirajte ga i skrijte se iza njih (plavi križić). Ako ste sve dobro postavili, doći će i stražar 2. Mamac aktivirajte tek kad stražar 1 počne trčati po tragovima.
Pričekajte da oba stražara budu okrenuta ulijevo pa se sa špijunom zatrčite i "cijepite" ih (naravno, najprije onog stražnjeg). Vratite špijuna na početnu poziciju.
Opet postavite mamac na crveni križić, na donjem dijelu putanje stražara 1, i skrijte se uz drva (plavi križić), potom aktivirajte mamac, a kad stražar dođe, ubijte ga nožem. Pokupite mamac.
Ubijte stražara sleđa nožem, ali ne zaboravite: pužite prema njemu jer vas na jednom dijelu može vidjeti stražar 11. Odnesite tijelo na početnu poziciju.
Dok je stražar 5 okrenut leđima, zatrčite se s Beretom na crveni križić kod broja 2 (može i malo niže, ili ispod stražara 2.) i zakopajte se. Ako se zatrči gore, ubijte ga sleđa čim dođe do vas. Ne uspijete li, čim ponovno bude okrenut leđima, iskopajte se, ostavite mamac i idite do početka plave linije. Ako ste sve dobro postavili, kad uključite mamac, doći će stražari 5 i 6. Pužite po plavoj liniji dok ne dođete u ravninu sa stražarem 6 (da vas ne vidi ophodnja zdesna).



Nastavite i dalje trčite po liniji i ubijte stražare 5 i 6 nožem (slično kao i sa špijunom u 2.)
Idite do mjesta gdje je na slici stražar 5, te kad vam stražar 7 okrene leđa, zatrčite se i ubijte ga nožem. Tijelo skrijte između kuće i bora.
Postavite mamac na crveni križić u kutu, između kutija i kuće, zatim se udaljite iza kuće. Tek kad se izbrišu tragovi, uključite mamac. Dotrčat će stražari 8 i 9 pogleda uperenog gore te ih bez problema uklonite.
Vidi 8. Dovedite špijuna u blizinu broju 11 (na plavi križić između bora i bačava).
Čim donja ophodnja prođe kraj telefona, pošaljite ondje Beretu a sa špijunom brzo otrčite po odoru. Brzo vratite Beretu na plavi križić u šumi, gore lijevo. Nemojte još sa špijunom ubijati stražara 11 dok se ne pojavi ophodnja (vidjeli su vaše tragove, pa moraju provjeriti).
Čim se oni maknu, "cijepite" stražara 11 sleđa i odnesite tijelo u kut, kraj bora.
Dođite sa špijunom kraj žičare do donjeg stražara odvraćajući mu pozornost u smjeru zelenog križića. S Beretom ubijte gornjeg stražara - 12 , a ako možete i 13, te im tijela odnesite u šumu, na plavi križić.
Ubijte sleđa stražara 12 (nožem tijekom razgovora) i odnesite ga na plavi križić.
Ostanite tamo s Beretom.
Sa špijunom idite u žičaru.
Ubijte stražara 15 čim vam okrene leđa.
Kad ophodnja 19 krene gore, ubijte stražara 16 sleđa i odnesite ga na plavi križić (što više u kut).
Kad ophodnja 19 prođe stražara 17 na svom putu prema gore, ponovite postupak 16
Vratite se sa špijunom dolje i razgovarajte s ophodnjom kod zelenog križića. Zatim s Beretom prođite njihovom **točno označenom putanjom** i **spremite** igru - jer su tu mine (otprilike u razini zastave) - popnite se skoro do stražara označena brojem 16 (desnim gumbom zaustavite penjanje)
Vratite se sa špijunom gore, usmjerite pozornost ophodnje 19 na zeleni križić. S Beretom se popnite do kraja i ubijte stražara 19 kod radara čim vam okrene leđa te ga skrijte kod plavog križića (onoga iza kuće, a ne uz radar). Odnesite jednu bačvu između radara i kućice, drugu kraj koplja sa zastavom, a treću blizu nje.
Zakopajte Beretu ondje gdje su bile dvije bačve. Kad nestanu tragovi, prekinite razgovor s ophodnjom 19. Postavite špijuna na sigurnu udaljenost od bačava (onih kod baraka) i zapucajte po njima kad ophodnja 19 bude tuda prolazila. Ako tkogod slučajno izađe, grunite i onu pokraj nje te u miru dignite u zrak radar i obližnju kućicu.
Uđite s Beretom i špijunom unutra, štogod da je, i gotovo.

06 - Menace of the Leopold

Šifra:	ET1WN
Datum:	10.05.1941.
Mjesto:	Masi
Cilj:	uništiti top Leopold montiran na vagonu
Ljudi:	Green Beret, Sniper, Sapper

Čim vam stražar 1 okrene leđa, koknite ga nožem i odnesite na početnu poziciju.
Popnite Beretu na zid, ubijte stražara 2 i skrijte ga iza sata da ga stražari 3 ili 5 ne bi vidjeli.
Kad vam stražar 3 okrene leđa, zatrčite se i ubijte ga (otprilike kod crvenog križića).



Pazite pritom na stražara 5.
Spustite se niza zid, idite po ljestvama do stražara 4 i lezite čekajući da stražar 5 bude okrenut logoru. Onda se zatrčite, ubijte stražara 4 i položite ga na plavi križić.
Čekajte da stražar 5 bude opet okrenut logoru, zatrčite se i ubijte ga sleđa, a tijelo skrijte iza zida na kojem je broj 5.
Ubijte stražara 6 i odnesite ga negdje gore.
Ubijte stražara 7.
Ubijte stražara 8.
Ovo je vrlo složen dio, ali uštedjet ćete 2 metka u snajperu, koji će vam poslije itekako dobro doći. Preporučujem **spremanje pozicije** jer je meni ova akcija uspjela tek iz nekoliko pokušaja. Polegnite Beretu na mjesto stražara 7. Čim stražar 10 krene dolje, dvaput kliknite na silaženje i trčite (pokraj zida) prema plavom križiću kraj bodljikave žice. Pritom pazite na stražara 10. Čim on krene gore, lezite. Da vas ne bi vidio, morate biti sasvim u kutu.
Kad ponovno krene dolje, otrčite do stražara 9, ubijte ga i odnesite u kut te i vi lezite ondje. Ako ste sve uspješno napravili, jadničak neće ništa ni skužiti, nema pojma što ga čeka.
Kad sljedeći put okrene leđa, ubijte ga i tijelo odnesite do križića. Dovedite ljude na mjesto 10, a Beretu na plavi križić kod 13.
Kad vam stražar okrene leđa, ubijte ga i tijelo odnesite na križić. Pazite na vozilo.
Ponovite postupak 11.
Dovedite ostatak tima na lok. 13.
Beretu zakopajte na plavi križić, a sa sapperom postavite bombu na crveni križić i vratite se gore na lok. 13.
Kad vozilo bude tuda prolazilo, detonirajte bombu. Ako ste sve dobro postavili, neće se uključiti alarm jer je predaleko, no ipak će 2 stražara dotrčati na mjesto događaja (označeni sa 16.)
Kad se oba počnu vraćati, ubijte ih nožem jednog po jednog i skrijte tijela (može pokraj zida)
Dopužite sa snajperom do bora (onog bliže zidu) i upucajte stražara 17 (prvo onog gore). Pritom pazite da ophodnja označena zvjezdicom (*) bude okrenuta leđima jer će u protivnom dignuti uzbunu.
Ponovite postupak i za stražara 17, onog kraj vagona.
Upužite s Beretom i ubijte preostalu dvojicu stražara (naravno, prvo donjeg), a tijela skrijte na plave križiće
Ovaj dio zahtijeva savršeni timing i fizičko–psihičku spremnost. Za početak, dovedite cijeli tim na plavi križić ispod baraka (gornji). Kad se ophodnja 19 okrene leđima, postavite mamac na crveni križić, a kad se sljedeći put okrene, postavite zamku udesno od mamca.
Snajper neka bude na drugom plavom križiću (malo dolje - lijevo), potom uključite mamac. Budući je prvi stražar malo ispred, zapet će u zamku, zato je vaš cilj snajperom ukloniti drugog stražara onog časa kad zamka klepne prvog. Drugi smije reći samo "Ein Verletzte", ali ne i "Alarm".
Ubijte stražara 20.
Kad vam stražar 22 okrene leđa, ubijte stražare 21 i 22.
Vidi 21.
Ubijte 23.
Dođite do ruba kuće, da mu budete izvan vidnog polja, a kad vam okrene leđa, znate što vam je činiti.
Uklonite i 25.
Evo dijela gdje će vam dobro doći ona 2 snajperska metka. Dopužite sa snajperom do plavog križića, popnite se uz ljestve i ubijte 26.
Odmah potom otpužite do drugog plavog križića i ubijte 27. Ako počnu urlati "Halt" ili "Ein Verletzte", ne brinite se - sve je O.K. dok ne dreknu "Alarm".
Ubijte ga sleđa s Beretom.
Ponovite 28, te sa sapperom otpužite do vagona i postavite bombu na crveni križić, otpužite prema 30.
Skupite sve ljude na 30, detonirajte bombu, stiže kamion. Brže-bolje uđite, jer ima još mnogo Švaba koji vam ne žele baš sve najbolje.

07 - Chase of the Wolves

Šifra:	**Q3YWX**
Datum:	**07.02.1942.**
Mjesto:	**Arendal, Norveška**
Cilj:	**sabotirati podmornice**
Ljudi:	**Green Beret, Marine, Driver, Sapper, Spy**

Čim stražar krene dolje, zatrčite se sa špijunom i uzmite odoru, ubijte ga (pazite na ophodnju i preostala tri stražara koji se šeću) i skrijte tijelo iza rublja.
Kad se stražari 2 i 3 okrenu prema podmornicama, a ophodnja bude kao na slici, zatrčite se i ubijte stražara 2. Tijelo odnesite iza stijene gdje ste počeli.
Kad ophodnja bude opet u istom položaju (ili tu negdje), a stražar 3 okrenut leđima, neka Bereta otrči na zeleni križić i zakopa se. Pričekajte da ophodnja bude opet negdje gore, a stražar okrenut leđima, iskopajte se, koknite stražara i odnesite ga iza kuće (plavi križić)
Vratite Beretu na početnu poziciju. Pazite da ophodnja ne vidi ni njega ni njegove tragove, a kad bude na crvenom križiću, grupirajte Beretu i marinca i zapucajte pištoljem po njoj (prvo po onom sa šmajserom). Ne mičite se s pozicije.
Radoznalac označen brojem 5 doći će pogledati što se zbiva a vi mu detaljno objasnite sa 3 metka, isto onako kako ste objasnili i ophodnji.
Idite sa špijunom do ophodnje 6 odvraćajući im pozornost u smjeru zelenog križića. Potom odsećite sa sapperom po 4 tempirane bombe. Kad nestane njegovih tragova, prekinite razgovor.
Sa špijunom odvratite pozornost ophodnji 7 u smijeru zelenog križića. Otpužite sa sapperom ispred baraka. Čekajte dok ophodnja (ona ispod, peteročlana) ne bude u poziciji kao na slici, a potom postavite bombu pred ulaz (crveni križić), ponovno lezite i otpužite u obližnju kuću (plava strelica). Kad bomba eksplodira, svi će otrčati do mjesta eksplozije.
Čim svi izađu iz donjeg kompleksa (u pravilu: ophodnja je posljednja), utrčite s

hackermanija

Star Trek: Klingon Honor Guard

Dario je ovu izvrsnu igru opisao, no njemu nismo dali nijedan od ovih Cheatova, morao ju je sam proći .. Hehehe!. Tijekom igranja pritisni Tab i upiši:
God božji mod
Allammo 999 od svog streljiva
Behindview 1 pogled izvana
Behindview 0 normalan pogled

Fly leti
Ghost prolazi kroz zidove
Walk poništi fly/ghost
Killpawns ubij sva čudovišta
Slomo [broj] brzina odvijanja igre, 1 za normalno.
Setdesiredfov kut pogleda
Shot snima sliku iz igre
Suicide samoubojstvo

Colin McRae Rally

Iako je Colin Mcrae vrhunska simulacija, evo vam nekoliko cheatova koji bi joj trebali produžiti trajnost. Neki od njih zahtijevaju zaista dosta vježbanja (upravljanje sa stražnjim kotačima...)
OPENROADS otključavanje svih staza
SHOEBOXES otključavanje svih auta
TROLLEY upravljanje sa sva četiri kotača
FORKLIFT upravljanje sa stražnjim kotačem
HELIUMNICK promjena glasa komentatora
MOREOOMPH turbo mod
BLANCMANGE amortizeri se pretvore u žele
BACKSEAT vozi komentator
PEASOUPER magla



Hexplore

Zato jer ste vi to tražili, šifre za Hexplore!

Mister White božji mod
Rat Race puna energija
Talking To Me ubija sve neprijatelje
I'll Take You There [broj nivoa] odabir nivoa
My Drug [broj] streljivo za odabrano oružje
Satisfaction privremena brzina za oružje
Think Positive privremena dvostruka snaga oružja za odabranog
What A Difference privremeno brzo hodanje odabranog
Glory Day makni maglu
Show prikaži pokazivač

NHL '99 PC

Nakon iscrpnog Kristijanovog opisa ove uistinu prekrasne igre, vrijeme je za otkrivanje ugrađenih fora... Upišite ova imena pod "Create a player" i klikajte dočim se pojavi poruka da već postoji taj igrač u bazi podataka.
Dave Warfield
Funky Swadling
Cory Yip
Bryce Cochrane
John Rix

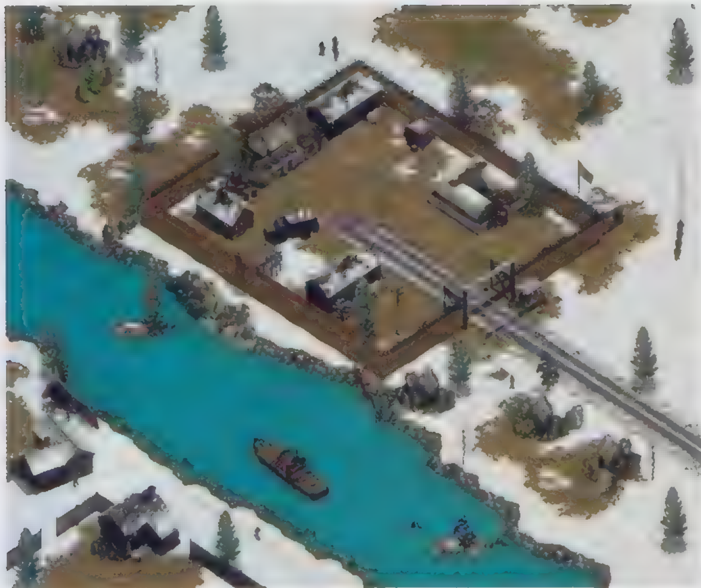


vozačem u vozilo. Zagradite vozilom top, da se ne može okrenuti (zeleni križić), a kad ljudi počnu izlaziti iz baraka vraćajući se, samo ih "prosvirajte".
Kad poubijate sve koje je moguće poubijati (ostat će ih još nekoliko iznad baraka koje ste raznijeli), ne mičite vozilo, nego izađite iz njega i pištoljem upucajte Švabu za topom (10). Sada odšećite do drugog i ubijte ga kad budete tik uz top (11).
Sjednite opet u vozilo i produžite do gornjeg ulaza (vi ne možete proći kroza nj, pa stanite ispred tako da ostali mogu proći.
Postavite sa sapperom eksploziv kod crvenog križića ispod broja 12 i udaljite se sa vozilom do donje barake, a sa sapperom bježite iza nje (kod zastave).
Kad eksplodira, ostali će ljudi potrčati vidjeti što se zbiva, a vi ih onda počistite. Ako vam neki nisu u dometu, pucajte stalno po jednom mjestu nedaleko njih i uništit ćete ih.
Ostao vam je još samo onaj tip za strojnicom, a njega "cijepite" sa špijunom (pripazite da 14 ne vidi, ako je kojim slučajem preživio).
Ako je 14 preživio (malo vjerojatno), cijepite i njega.
Ubijte stražara 15 nožem sleđa (pazite na ophodnju 19) i odnesite ga do stražara 3 (križić iza kuće).
Ubijte nožem stražara 16.
Kad ophodnja 19 bude išla prema dolje, otrčite na plavi križić i ondje se zakopajte.
Kad ophodnja 19 bude ponovno išla prema dolje, a stražar 18 bude negdje kao na slici, zatrčite se i ubijte ga sleđa, odnesite ga do bačve i poklopite njome te se i sami zakopajte. Postoji mogućnost da će 19 vidjeti tragove i doći njuškati.
Kad se situacija smiri i ophodnja 19 krene prema dolje, uzmite jednu bačvu i odnesite je pred ulaz u barake (zeleni križić), ponovno bježite iza kuće i zakopajte se.
Kad se situacija opet smiri i ophodnja 19 bude na putu prema gore, otrčite donjim putem do lokacije 20 (plavi križić) i ondje se zakopajte. Kad ophodnja bude išla opet gore i prolazila kraj bačava, iskopajte se i zapucajte po njoj. Ako tkogod slučajno izađe (možda samo 1), ubijte ga i ponovno se zakopajte. Možda će ophodnja 23 doći provjeriti što se događa, ali koga briga, ako i dođu i dignu uzbunu, ionako im nema tko pomoći.
Kad se situacija smiri, ostaje još samo ophodnja 23 i stražar 21. Njih ćete se riješiti u jednom potezu. Odnesite i onu posljednju bačvu do križića kraj broja 21. Budući da vas ophodnja 23 vidi, preporučujem rutu preko lokacija 17 > 15 >5 >16, a onda se skrijte iza kuće. Kad ophodnja krene prema dolje, odnesite bačvu i ostavite mamac.
Pričekajte da nestanu tragovi jer tada počinje zabavni dio. Preporučujem **spremanje** pozicije. Kad ophodnja bude najbliže bačvi, uključite mamac i brzo trčite po plavoj liniji (morate biti brzi jer se stražar 21 nakon nekoliko sekundi okrene natrag) pucajući po njoj i riješili ste se brige na ovoj strani (osim one ophodnje kod svjetionika koju ćemo riješiti u koraku 22.)
Grupirajte Beretu i marinca te, držeći se zida, dođite do lokacije (plavi križić) i pucajte (grupirani) po mjestu označenom crvenim križićem. Nakon toga stići će i ophodnja, poubijajte ih sve.
Idite na lokaciju 23, uđite u čamac i nastavite po zelenoj liniji do lokacije 24. Dovedite i ostatak ljudi na isto mjesto i ukrcajte ih u čamac. Na zelenom križiću iskrcajte sappera.
Postavite eksplozive kraj torpeda (crveni križići) i vratite se u čamac.
Idite po zelenoj liniji do 26.

08 - Pyrotechnics

Šifra:	**9Q9XC**
Datum:	**19.10.1942**
Mjesto:	**Tell El Eisa**
Cilj:	**uništiti zalihe goriva (6 stalaka s bačvama, 2 spremnika i 1 rezervoar)**
Ljudi:	**Green Beret, Sniper**

Čim vam stražar 1 okrene leđa, koknite ga nožem i odnesite na početnu poziciju (pazite da vas ne vidi stražar 2 – onaj donji).
Postavite mamac iznad putanje stražara 1 (crveni križić), dotrčat će 2 stražara (označeni sa 2). Ubijte ih nožem i odnesite na početnu poziciju.
Dopužite do križića iznad broja 4 i postavite mamac, vratite se na početnu poziciju. Kad vam stražar 3 okrene leđa, uključite mamac i ubijte ga (stražar 4 će se okrenuti; stignete li, ubijte i njega).
Ako se stražar 4 okrene i ne stignete ga ubiti, premjestite mamac malo bliže i ponovite postupak (ovaj put samo za 4.)
Dođite na lokaciju 5.
Kad stražar 6 bude okrenut leđima, a stražar 8 gledao dolje (obično treba malo pričekati), utrčite s Beretom i ubijte onog prvog.
Ovaj dio je malo kompliciran, ali izvediv. Dođite na plavi križić. Kad stražar 10 okrene leđa i krene prema topu, stražar 9 pogleda gore a stražar 7 bude okrenut leđima, utrčite i ubijte baš njega. NAPOMENA: morate ga ubiti TOČNO na mjestu označenog križićem jer je to jedino mjesto koje stražari 9 i 10 ne pokrivaju. Čim ga ubijete, lezite. Kad se goreopisana situacija ponovi, uzmite tijelo, odnesite ga i skrijte ispod bačve.
Vratite se sa Beretom na mjesto označeno 8* i ondje ostavite mamac. Zatim se vratite na plavi križić (pazite na vrijeme pri prolazu prema 6.) Uključite mamac (stražari 12 će se okrenuti) i ubijte nožem stražara 8.
Stražara 9 ćete se riješiti postavivši mamac ispod zida (crveni križić) i uključivši ga kad stražar 10 bude okrenut leđima - zatrčite se i ubijte ga. Procijenite sami stignete li još ubiti i stražara 10. Ako ne uspijete, skrijte tijelo 9 gore uza zid.
Ako već niste ubili stražara 10, učinite to kad vam ponovno okrene leđa. Tijela 9 i 10 odnesite ili iznad stražara 9 ili na plavi križić pokraj stražara 11.
Postavite mamac na crveni križić na putanji 10, vratite se sa Beretom na plavi križić kod 11, uključite mamac, a kad radoznali stražar 11 dotrči, znate već - nož u ruke i na posao
Ovu dvojicu trebate ubiti snajperom gotovo istodobno (dopužite do lokacije 8*), pritom pazeći da su stražari 13 i 15 okrenuti leđima. Čim ih ubijete, lezite na pod.
Dopužite do lokacije 12 (lijeve), a kad stražar 13 bude negdje kod crvenog križića, ubijte ga snajperom. Pazite da vas ne vidi stražar 15! Dopužite sa Beretom i snajperistom po plavoj liniji do tijela 13. stražara.
Kad stražar 14 okrene leđa i krene dolje, postavite mamac između triju bačvi (crveni križić), vratite se natrag i aktivirajte ga te koknite stražara nožem.
Da biste uklonili stražara 15, postavite mamac na cestu iznad 28 (križić) i ponovite postupak 14.
Ovo je zasigurno najteži dio dosad, stoga **spremite** igru. Morate ubiti stražara 16, odnijeti ga iza lijevog šatora a da vas ne vide stražari 21, 22, 24, 25. No, da sve ne bi bilo baš tako jednostavno, morate pazite da ne uletite u vidno polje stražara 17. Na ovom dijelu doći će do izražaja mogućnost podjele ekrana i praćenja kamerom.
Ovog je stražara mnogo lakše ukloniti, morate samo paziti na njegovo vidno polje, i stražare 18 (donjeg) i 25. Tijelo također odnesite iza lijevog šatora.
Sa snajperistom dopužite iza desnog šatora. Kad stražari 20, 21 i 22 budu okrenuti leđima, ubijte stražara 18 (na krovu). Sa Beretom upužite u prvu kućicu (plava strelica) ali pazite da vam stražari 18 i 19 budu okrenuti leđima (ili da ste im izvan vidnog polja). Čekajte da stražari 18 i 19 krenu zajedno gore a kad 18. prođe vašu kuću, izađite, koknite ga nožem i položite uz lijevi zid kuće (pazite, pri odlasku stojite - možda vas ugleda stražar 25.)
Dopužite do plavog križića. Kad vam 19. bude okrenut leđima, ubijte ga i odnesite također uz lijevi zid. Pritom morate paziti da vas ne vide stražari 20 i 21.
Ovoga se najlakše riješiti. Uđite u kuću kraj broja 20 (desna plava strelica), čim vas prođe, haknite ga po leđima. Tijelo možete i ne morate odnijeti do prethodnih.
Procedura za 21 je ista kao i za 20, s dodatkom mamca na zelenom križiću. Ako niste sklonili stražara 20, stražar 21 će ga vidjeti, ali neće stići dignuti uzbunu ako ste dovoljno brzi.
Dopužite sa snajperom ispred auta 28. Današnja meta je stražar broj 22. Trebate ga pogoditi kad bude u donjem dijelu svoje putanje, vama okrenut leđima i po mogućnosti da ga ne vide stražari 24 i 25. Kad ga "skinete", otpužite na sigurno mjesto (npr. kod šatora).
Ovaj dio je vrlo zanimljiv, ali i kompliciran, stoga obvezno **spremite** igru. S Beretom dopužite iza spremnika 22. Kad vas stražar 24 ne bude vidio (provjerite), otpužite do 23, popnite se ljestvama i koknite ga nožem te odmah zalegnite. Na isti način vratite se natrag iza spremnika 22.
Kad vam stražar 24 bude okrenut leđima, otpužite do crvenog križića (iznad 20) i ostavite mamac. Vratite se i uključite ga. Stražar 24 će dotrčati. Kad stražar 25 bude okrenut leđima, dopužite do stražara 24 i ubijte ga. Odnesite tijelo iza kuća (pazite na pogled 27.)
Dopužite s Beretom do ruba stražarnice 18 (malo iznad stražara 15 na slici) a kad stražar 25 bude okrenut leđima, postavite mamac na crveni križić kraj 21, uključite ga. Ako ste ga dobro postavili, stražar 25 vas neće vidjeti i moći ćete ga u miru koknuti.
Sad je već vrijeme da smijenite stražara 26. Pužite sa snajperistom po cesti dok vam 26 ne bude u dometu, a onda "Turkey Shoot !!!".
Koknuti stražara 27 (onoga između bačava) nožem sada je puka formalnost, ali ćete onom na mostu morati posvetiti malo više pozornosti. Dopužite s Beretom do zida iza kojeg je stajao 26. Provjerite vidno polje topa (trebalo bi prestajati negdje



prije crvenog križića) te kad vam 27 bude okrenut leđima, postavite mamac, vratite se, aktivirajte ga, i koknite ga.
Postavite snajper na plavi križić, kraj 29. S Beretom prvo sjednite u oba vozila (28 i onaj kamion 8*) jer time "kupujete vrijeme". Naime, kad dignete skladište u zrak, stražari vas neće proganjati jer će "nanjušiti" da ste sjedili u autima i počet će pucati po njima (silly, aren't they ???), što vam daje vremena za bijeg preko mosta. Napravite s Beretom raspored bačava kao na slici (slike zanemarite jer su bačve označene slovom "B").
Spremite igru, sada počinje dinamičan dio. Dođite s Beretom na crveni križić kod broja 10 i zapucajte u bačvu. Potom mu naredite da se spusti po plavoj liniji niz stijene. Istodobno sa snajperistom raznesite onu bačvu ispod vas.
Brzo, s obojicom (tj. njihovim revolverima) ubijte tipa za strojnicom te otrčite preko mosta do Wrangler džipa krcatog zgodnim plavušama (šala mala).

09 - A Courtesy Call

Šifra: 924BF
Datum: 20.10.1942
Mjesto: Bab El Qattara
Cilj: uništiti što više objekata (radar, središnje dvije kuće i bunker)
Ljudi: Green Beret, Sniper, Sapper, Driver, Spy

Uđite sa špijunom unutra i kad vam 2, 9 i 10 budu okrenuti leđima "cijepite" prvog (naravno, sleđa) i odnesite ga na plavi križić ispred zida.
Kad vam 9 i 10 budu okrenuti leđima, ponovite postupak 1.
Dovedite špijuna do stražara 4 i odvratite mu pozornost u smjeru zelenog križića. Kad vam 3 okrene leđa, s Beretom prijeđite zid i skrijte se iza bačava (plavi križić), i kad vam ponovno okrene leđa, haknite ga nožem. Potom ubijte stražara 4, dosta je pričao, i 5.
Odnesite tijela 3,4,5, ispod grma s brojem 4.
Dovedite tu i ostatak donjeg tima.
Idite sa špijunom do 6. Kad vam 7 okrene leđa, "cijepite ga" i odnesite ispred ulaza u bunker (plavi križić).
Kad vam 7 ponovno okrene leđa, ponovite 6. postupak i na njemu.
Odvratite pozornost ophodnji 10 sa špijunom u smjeru zelenog križića, potom prošvercajte snajper unutra (postavite ga uz bunker). Kad stražar 9 okrene leđa 8., upucajte prvo njega a onda 9. (ako želite štedjeti metke za snajper (mada nije potrebno). Isto to izvedite sa špijunom pa onda odvratiti pozornost stražaru 10.
Uđite unutra sa sapperom i rasporedite eksploziv (na mapi "E"), prvo postavite gornji. Kad ste završili, idite s njim na 12.
Uđite unutra s Beretom i rasporedite bačve kao na slici (na mapi "B"), onda idite s njim na 12. Odvratite pozornost ophodnji ka radaru (špijun), s vozačem (gore) uđite unutra i odvezite cisternu do 6, ispred bunkera (plavi križić), vozeći unatraške, tako da stražnji dio kamiona bude okrenut prema poziciji 11.
Dopužite sa snajperom na poziciju 11 i provjerite je li vam nišan čist u pravcu bačava (označeno crveno 1 i 2) i cisterne (označeno crveno 3). Ostanite ležati.
Izvucite špijuna na 12 (i sve ostale osim snajpera)
Uključite si jedan pogled (preporučujem F4) i jednu kameru stavite na gornji eksploziv – kod broja 7, i malo zumirajte, a drugu na ophodnju 10. Snajperom pucajte na bačve i cisternu redoslijedom označenim crvenim brojevima (ako ophodnja 10 bude dovoljno blizu, možda skinete i njih). Čim ispucate ta tri metka, bježite sa snajperom na 12. Prebacite na sappera, i kad tenk dođe do eksploziva, aktivirajte ga (ne zaboravite još jednom aktivirati da grune i radar) te se ukrcajte u kamion koji će se pojaviti dolje kod 12.

10 - Operation Icarus

Šifra: HYBM3
Datum: 14.11.1942.
Mjesto: El Agheila
Cilj: spasiti pilota (Gregor McRae), uništiti skladište streljiva i dvije JU-87B štuke
Ljudi: Green Beret, Sniper, Sapper, Driver, Pilot

Grupirajte ljude, pomaknite ih malo ulijevo naredivši zajedničku pucnjavu po mjestu označenom crvenim križićem. Čim stražar dođe, upucajte ga.
Ponovite 1. postupak kad ophodnja bude u blizini.
Kad stražar 4 bude okrenut leđima, otrčite s Beretom do plavog križića kraj stražara 3 i čim okrene leđa, koknite ga.
Otrčite do stražara 4 i ponovite 3. postupak. Koknite stražara 5 sleđa i odnesite ga na lok. 2.
Stanite iza zida, iznad stražara 6 (plavi križić). Kad vam stražari 6 i 8 okrenu leđa, ubijte prvog i odnesite ga gore, uza zid, gdje ga stražar 8 ne može vidjeti (provjerite pogled)
Kad vam stražari 7 i 8 budu okrenuti leđima, otrčite do zelenog križića i ostavite mamac. Prijeđite zid (plava linija) i skrijte se iza sanduka. Uključite mamac, a kad vam stražar 7 ponovno okrene leđa, ubijte ga i skrijte iza sanduka (plavi križić).
Ubijte odmah i stražara 8 (pazite pritom da vas ne vidi 9.) i skrijte ga dolje iza sanduka.
Kad vam stražar 9 okrene leđa, sredite i njega.
Uklonite još jednog nekorisnog stražara, skrijte ga iza i otvorite vrata pilotu.
Ubijte stražara 11 snajperom. Dovedite ostatak tima uz samu zgradu 19.
Koknite stražara 12 nožićem u leđa pazeći da vas ne ugleda 13. (on je sljedeći).
Dopužite s Beretom iza stražara 13 i ubijte ga kad vam stražar 16 bude okrenut leđima; odnesite ga ispod, na plavi križić.
Kad vam stražari 14 i 16 okrenu leđa, otrčite do prvog, koknite ga i odložite tijelo lijevo od broja 14.
Kad ophodnja krene dolje a stražar 16. bude okrenut leđima, postavite mamac na zeleni križić, aktivirajte ga i "krknite" stražara 15 sleđa; brzo odnesite tijelo između baraka i tenka (zato što vas može vidjeti stražar 16.)
Postavite mamac na zeleni križić desno od broja 13, a vi se skrijte uz tenk koji se popravlja, aktivirajte mamac i riješite dužnosti stražara 6. Dopužite sa snajperistom, Beretom i vozačem na plavi križić desno od stražara 16.
Kad ophodnja krene dolje, a stražar ispod broja 17 (onaj koji se šeće) okrene leđa stražaru 17 (onome uz tenk), upucajte ga, uključite mamac, vratite Beretu i snajperistu (puzeći) k ostalima, a s vozačem otrčite u tenk (ako je ophodnja još ondje, možete se skriti kod plavog križića).
Krenite s tenkom prema 17 i poskidajte tenkove redoslijedom označenim crvenim brojkama – morate biti brzi, inače će oni srediti vas (crveno iscrtane linije pokazuju kamo ti tenkovi idu kad se digne uzbuna).
Tenk označen brojem 4 možete uništiti i poslije. Počistite hrpu ljudi koja juriša na vas, uništite tenk 4 (ako već niste), stanite kod zelenog križića (desno od broja 10), ukrcajte ostatak ljudi – ne zaboravite s Beretom uzeti ponovno mamac (sa sapperom zadnjim; ali prije nego što odete, ostavite im darak – paket pred vratima u obliku sata s par štapića na mjestu označenom "T").
Vidi 18.
Krenite tenkom prema uzletištu i usput ubijte par dosadnih mušica (označene sa 20).
Potom uništite štuke (21) i hrpu ljudi koja je tijekom uzbune zbunjeno istrčala van.
Kad sve to počistite, uđite s ljudima u zrakoplov i to je to.

nastavak u idućem broju »

hackermanija

Jeff Dyck
Trent Shumay
Jeff Mair

Sada za vrijeme igre otipkajte:

Homegoal dodaje gol domaćinu
Awaygoal dodaje gol gostima
Penalty jedanaesterac
Injury uzrokuje ozljedu.
Victory vatromet

Zambo Zamboni dođe na led za vrijeme igre
Spots reflektori prije igre

NHL '99 PSX

Upišite **"FREEEA"** kao lozinku. Sada možete izabrati momčadi Ea Bladesa i Ea Storma. Ako ih stavite da igraju jedan protiv drugog, stalno će biti tučnjave...

Upišite **"BRAINY"** kao lozinku. Igračima će narasti glave.

Upišite **"BIGBIG"** kao lozinku. Igrači će narasti.

Upišite **"SPEEDY"** kao lozinku. Igra će se ubrzati.

Upišite **"VICTORY"** kao lozinku. Otvorit će se završna sekvenca.



Test Drive 5

Kada se vratio iz Engleske, Kristijan jednostavno nije prestajao govoriti o ovoj igri. Upravo zato odlučismo i konzolašima pružiti malo zadovoljštine sa par čit kodova.

Svi modovi u igri

Pobijedite u Drag utrci, upišite **"VRSIX"** kao ime i snimite opcije u igri. Potom odigrajte Cop Chase i otključali ste ostale modove igre!

Bonus auti

Upišite **"NOLIFE"** u High Score meni. Dobit ćete Pitbull Special, Chris's Beast i The All Mighty meni. Priča se da je ovaj srednji posvećen upravo našem vrlom uredniku koji je na programere u Engleskoj ostavio dubok dojam...

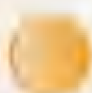
Super arkadni mod

Upišite **"SPURT"** kao ime u High Score meniju.

S Hackerom na Info '98 i InfoGAMER '98



POKLANJAMO 100 ULAZNICA ČLANOVIMA HACKER CLUBA



Yes!!! **Serija nagrada se nastavlja.**
Ništa nismo prepustili slučaju.
U ovom broju poklanjamo
ostatak ulaznica
za predstojeći sajam Info '98.
Ulaznice će vam stići poštom na vašu adresu, a ako ste iz Zagreba možete ih podići u našoj redakciji.

Zagrebački Velesajam







Babić Marko, Pula • Perko Marin, Split • Reljanović Diana, Šibenik • Čorak Davor, Rijeka • Petrić Mihael, Koprivnica • Stanić Mihovil, Vinkovci • Vuković Marko, Požega • Petelin Davor, Višnjevac • Katona Vedran, Požega • Barač Duško, Daruvar • Lovreković Tomislav, Zagreb • Blažeković Nikola, Zagreb • Stanko Dubravko, Zagreb • Bišćan Josip, Karlovac • Vudrag Josip, Varaždinske Toplice • Mišković Robert, Zagreb • Begić Josip, Karlovac • Pekrušić Mislav, Zagreb • Marko Ivanković, V.Gorica • Jelenčić Miljenko, Zagreb • Krešimir Palinkaš, Zagreb • Jurinović Luka, V.Gorica • Kurevija Ivana, Zagreb • Verstovšek Marko, Zagreb • Rašić Dubravko, Zagreb • Marfan Romana, Umag • Vugrinec Siniša, Lopatinec • Jurić Domagoj, Zagreb • Trečić Davor, Karlovac • Žbulj K. Zagreb • Šetušić Nino, Varaždin • Marija Marošević, Lipik • Goran Nakarada, Zagreb • Paško Bonačić, Split • Tomislav Dušak, Gradec

KUPON ZA NARUDŽBU

PRETPLATA na Hacker:
- O 6 brojeva 138 kn
- O 12 brojeva 226 kn
- O 16 brojeva 281 kn
- O 24 broja 384 kn

PRETPLATA na Hacker:
- O 6 brojeva 138 kn
- O 12 brojeva 226 kn
- O 16 brojeva 281 kn
- O 24 broja 384 kn

PRETPLATA na Hacker Plus:
- O 4 broja 50 kn

HACKER PLUS

ENCIKLOPEDIJA IGARA

- O ENCIKLOPEDIJA IGARA 1 (80 kn)
- O ENCIKLOPEDIJA IGARA 2 (90 kn)
- O ENCIKLOPEDIJA IGARA 1 i 2 (138 kn)

STARI BROJEVI

Nedostaje li Vam neki od starih brojeva Hackera, možete ih naručiti po sniñenoj cijeni (primjerak starog broja bez CD-a je 11 kn, a onog sa CD- om 15 kn)

5 RAZLOGA ZA PRETPLATU:

- časopis Vam redovito stiže na kućnu adresu
- štedite do 50% na cijeni
- postajete članom Hacker Cluba te dobivate člansku iskaznicu (poštom) koja Vam omogućuje popust pri kupnji kod Hackerovih oglašivača
- besplatno dobivate primjerak Hacker Plusa (izlazi tromjesčno) tijekom trajanja pretplate
- prvi dobivate najsvježije informacije o novim igrama

HACKER

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

Molimo Vas, tražene podatke ispunite čitko velikim tiskanim slovima!

Ime i prezime (ili naziv tvrtke): ______________________

Ulica i broj: ______________________

Pošta i grad: ______________________

Tel/fax: ______________________

E-mail adresa: ______________________

JMBG (ili matični broj tvrtke): ______________________

Odabirem sljedeći način plaćanja:
pouzećem pri preuzimanju pošiljke (uvećano za poštanske troškove)
uplatom u banci ili pošti na žiro račun 30105-603-28346
(svrha doznake: upisujete sadržaj vaše narudžbe; primatelj: Janus -Lingua d.o.o., Petrinjska 11/4., 10000 Zagreb; u rubriku POZIV NA BROJ upisujete Vaš JMBG ili matični broj tvrtke).

Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu OBVEZATNO pošaljite poštom na našu adresu (za ODJEL PRODAJE) ili nam je faxirajte.

NAPOMENA: Zainteresirani mogu željene narudžbe izvršiti i osobno u prostorijama redakcije u Petrinjskoj 11 (4.kat) od ponedjeljka do petka (od 10 do 15 h)

Za sva pitanja i informacije nazovite Odjel prodaje na naše tel. 01/43 51 79, 42 78 83, 42 98 10.

MALA ŠKOLA RAČUNALA

Informatički sajam

CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ





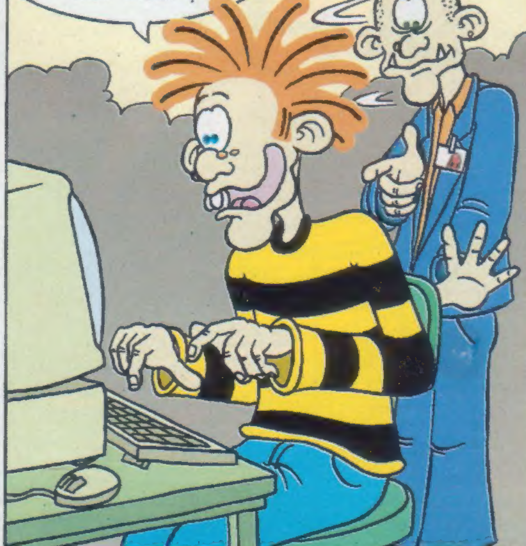






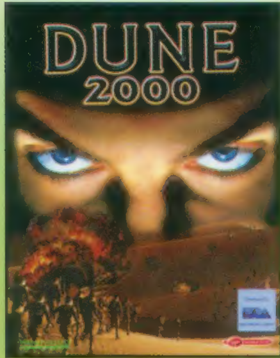


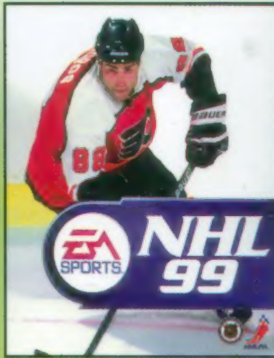






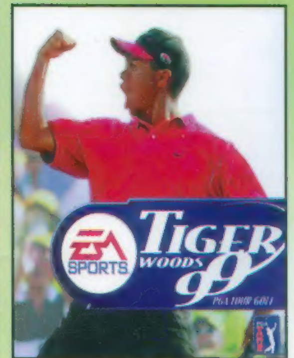
ALGORITAM
MULTIMEDIA CENTAR

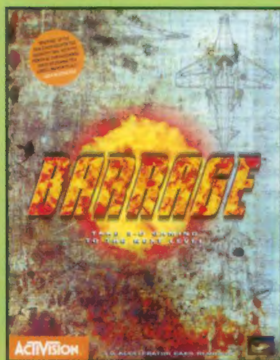

DUNE 2000

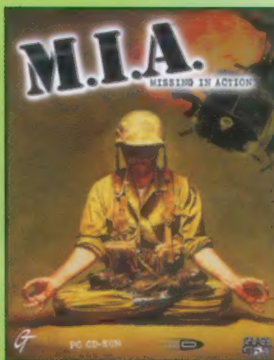

NHL 99


NEED FOR SPEED 3


MORTAL KOMBAT 4

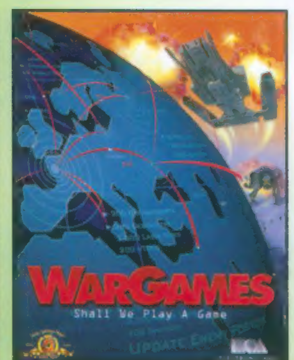

TIGER WOODS 99


BARRAGE


MISSING IN ACTION

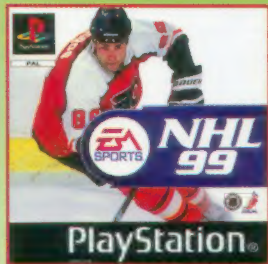


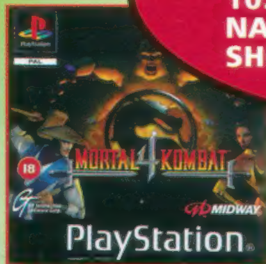

X-FILES THE GAME


WARGAMES

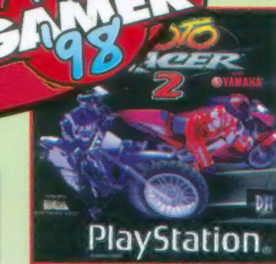
ALGORITAM VAS POZIVA NA ZAGREBAČKI VELESAJAM OD 10.-14.11.1998 NA NAJVEĆI HRVATSKI SHOW ZABAVE

INFO GAMER '98


NHL 99


MORTAL KOMBAT 4




MOTO RACER 2


GRAN TURISMO


WORLD CUP 98


C&C RETALIATION


T. MAKINEN RALLY


DEAD OR ALIVE



Ovlašteni distributer za Hrvatsku:

VELEPRODAJA:

ALGORITAM d.o.o., Zagreb, Gajeva 12, tel. 01/48 03 333, fax. 01/42 17 62

MALOPRODAJA:

1. ALGORITAM Multimedia centar (Hotel Dubrovnik - donja etaža), Gajeva 1, tel. 01/42 28 96
2. ALGORITAM Multimedia centar Importanne, novi dio - donja etaža, tel. 01/457 31 28
3. ALGORITAM Dubrovnik, knjižara dr. Frano Čale, Plaza 8 - Stradun, tel. 020/42 64 31

MALOPRODAJNI PARTNERI:

- "VAMA" VARAŽDIN, KAPUCINSKI TRG 10, tel: 042/53 266
- "ZG DATA", PODRUM SHOPPING CENTRA PREČKO
- "FILEX d.o.o.", VOĆARSKA 3, tel: 4633 100
- "KNJIŽARA NOVA" RIJEKA, TRPIMIROVA 5A, tel: 051/335 147

INFO GAMER paviljon 11D